GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

01/05 Ausgabe 93 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

NINTENDO-MAGAZIN

NINTENDO DS
WIR HABEN IHN!

ENDLICH: Brandheiße erste Eindrücke vom finalen Gerät

MARIO POWER TENNIS

TEST: So gut wie auf N64?

EXKLUSIV-REPORTAGE

BATMAN BEGINS

ENTHÜLLT: Das GameCube-Spiel zum neuen Kino-Hit. Alle Infos direkt von den Entwicklern!

UBISOFTS PRINZ IN BESTFORM

PRINCE OF PERSIA 2

4-SEITEN-TEST: Darum ist der Nachfolger zu The Sands of Time noch genialer!

DER ULTIMATIVE GUIDE

PAPER MARIO 2

LÖSUNG: Wir bringen euch sicher durch Marios neues GameCube-Abenteuer.

4 194373 903306 01

EDITORIAL

Die Qual der Wahl

X-MAS-HITS!

Die besten Spiele für GameCube und Game Boy

WAS IST EMPFEHLENSWERT?

„Hans, du kennst dich doch aus: Welches Spiel soll ich mir denn für meine Konsole kaufen?" Diese Frage wird mir zwar das ganze Jahr über gestellt, doch speziell zur Weihnachtszeit überraschen mich damit sogar Freunde und Bekannte, die sie sich sonst eigentlich gar nicht als Spielefans zu erkennen geben. Aus diesem Grund lege ich mir immer schon Anfang Oktober eine Liste mit Spielempfehlungen für alle Systeme zurecht. Ganz oben stehen in diesem Jahr auf dem GameCube beispielsweise der Action-Kracher *Metroid Prime 2: Echoes*, der Rennspiel-Überflieger *Need for Speed Underground 2*, das Abenteuer-Spiel *Paper Mario 2*, die faszinierende Filmumsetzung *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* und für Fun-Sport-Fetischisten *Tony Hawk's Underground 2*. Ebenfalls interessant: *Donkey Konga*, *FIFA Football 2005*, *Prince of Persia Warrior Within* und natürlich *Pikmin 2*. Für den Game Boy Advance ist die Auswahl nicht ganz so üppig, aber kaum weniger hochkarätig. An erster Stelle ist hier natürlich das überragende *The Legend of Zelda: The Minish Cap* zu nennen, mit gebührendem Abstand folgen dann die Titel *Mario vs. Donkey Kong*, *Mario Golf Advance Tour*, *FIFA Football 2005* und *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün*. Und wenn mich einer fragt, ob er doch lieber auf den Nintendo DS warten soll, dann ist meine Antwort klar: Die Spieleperlen für den Game Boy Advance sollte man sich jetzt nicht entgehen lassen, schließlich gibt es einige höchst attraktive Bundles mit Game Boy und Spiel zu einem günstigen Preis, wie beispielsweise *Zelda* oder *Mario vs. Donkey Kong*.

DAS JAHR IST VOLL!

Man mag es kaum glauben, es handelt sich bei dieser N-ZONE bereits um die letzte Ausgabe in diesem Jahr! Ich möchte die Gelegenheit nutzen und mich an dieser Stelle bei unseren Lesern bedanken und ihnen ein geruhsames Weihnachtsfest, einen guten Rutsch und viel Gesundheit, Glück und Erfolg im neuen Jahr wünschen!
Wir sehen uns hoffentlich am 5. Januar wieder! Bis dahin eine gute Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

FROHES FEST!
Ein geruhsames Weihnachtsfest, einen guten Rutsch und ein gutes neues Jahr wünscht das gesamte Team von N-ZONE – das noch vor den Feiertagen die erste Ausgabe fürs kommende Jahr fertig stellen muss.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Florian Hannich (Layout)
Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 01/2005

NEWS

06 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo DS
14 Studiobesuch Namco

RUBRIKEN

43 Abonnenten-Werbung
59 Abonnenten-Werbung
79 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
80 Feedback
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
32 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick.

2 in 1 Findet Nemo / Monster AG 41
2 in 1 Hot Wheels Velocity X / Hot Wheels World Race 42
2 in 1 GT 3 Advance / Moto GP 42
Action Man Robot Attack 85
Alien Hominid 66
Baten Kaitos 22
Batman Begins 18
Call of Duty: Finest Hour 7
Cosmo & Wanda - Wenn Elfen helfen! Das Schattenduell 41
Def Jam: Fight for NY 84
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 92
Der Polarexpress 41
Die Urbz: Sims in the City 54
Final Fantasy I & II – Dawn of Souls 62
FIndet Nemo - Das Abenteuer geht weiter 41
Future Tactics: The Uprising 56
Goblin Commander 84
GoldenEye: Rogue Agent 48
Grand Theft Auto Advance 63
Hamtaro Rainbow Rescue 40
Kao the Kangaroo Round 2 58
King Arthur 52
Lego Knights Kingdom 85
Mario Kart: Double Dash!! 85
Mario Power Tennis 68
Paper Mario 85, 86
Pferd und Pony - Mein Pferdehof 41
Prince of Persia: Warrior Within 44
Shrek 2 - Flehe um Gnade! 60
Star Fox Assault 66
Super Mario Ball 60
Tales of Symphonia 14
The Incredibles 55
TimeSplitters – Future Perfect 26
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen 57

REPORTAGE 10

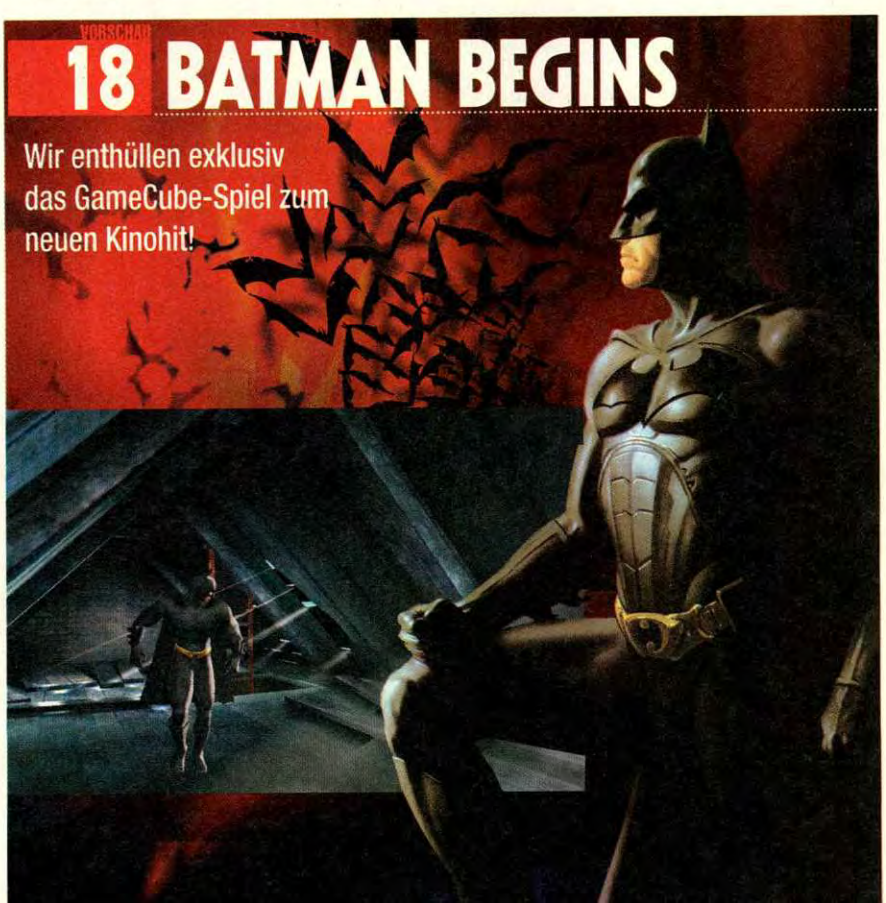
NINTENDO DS

Kurz vor Redaktionsschluss trudelten zwei Exemplare des neuen Handheld bei uns ein. Wir schildern euch unsere Eindrücke!

VORSCHAU 18

BATMAN BEGINS

Wir enthüllen exklusiv das GameCube-Spiel zum neuen Kinohit!



TEST 44 PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN

Nach dem Überraschungserfolg aus dem letzten Jahr greift der Prinz diesmal in düstererem Setting an.

TEST 48 GOLDENEYE
ROGUE AGENT

Ein Bond-Spiel ohne den smarten Geheimagenten? Diesmal schlüpft ihr in die Rolle der Bösewichter.

TEST 68 MARIO POWER TENNIS

Mario Tennis-Fans mussten lange auf die Neuauflage des N64-Klassikers warten. Jetzt ist sie endlich da!

VORSCHAU

GAMECUBE

18 Batman Begins
Dunkler Ritter, dunkles Abenteuer!

22 Baten Kaitos
Traumhafter RPG-Nachschub!

26 TimeSplitters – Future Perfect
Bombastische Zeitspielerei!

TEST

GAMECUBE

54 Die URBZ: Sims in the City

56 Future Tactics: The Uprising

48 GoldenEye: Rogue Agent

58 Kao the Kangaroo Round 2

52 King Arthur

68 Mario Power Tennis

44 Prince of Persia: Warrior Within

55 The Incredibles

57 Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen

GAME BOY ADVANCE

41 2 in 1 Findet Nemo / Monster AG

42 2 in 1 Hot Wheels Velocity X / World Race

63 2 in 1 GT 3 Advance / MotoGP

41 Cosmo & Wanda - Wenn Elfen helfen!

41 Der Polarexpress

42 Die URBZ: Sims in the City

62 Final Fantasy I & II – Dawn of Souls

41 Findet Nemo - Das Abenteuer geht weiter

63 Grand Theft Auto Advance

40 Hamtaro Rainbow Rescue

41 Lego Knights Kingdom

41 Shrek 2 - Flehe um Gnade!

41 Pferd und Pony - Mein Pferdehof

KOMPLETTLÖSUNG

86 Paper Mario

KURZTIPPS

92 Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

CHEATS & CODES

GAMECUBE

84 Def Jam: Fight for NY
84 Goblin Commander
85 Mario Kart: Double Dash!!
85 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

GAME BOY ADVANCE

85 Action Man Robot Attack
85 Lego Knights Kingdom

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. NINTENDO DS
Drei Millionen Vorbestellungen sprechen für sich!

2. POP: WARRIOR WITHIN
Noch besser als der geniale Vorgänger!

3. MARIO POWER TENNIS
Der neue Titel ist fast so gut wie auf dem Nintendo 64.

4. GOLDENEYE: ROGUE AGENT
Einmal böse sein macht so richtig Spaß.

5. TIMESPLITTERS 3
Hier erwartet uns ein Ego-Shooter der Extraklasse.

Flops

1. RESIDENT EVIL 4
Der Horror-Titel erscheint nicht mehr GC-exklusiv.

2. HERTZFLIMMERN
Metroid Prime 2 läuft nur auf 60-Hertz-Fernsehern.

3. VERKAUFSZAHLEN
GameCube dümpelt in den USA hinterher.

4. POLAREXPRESS
Im Kino top, auf dem GBA nur Durchschnitt

5. UDO HAT URLAUB
Udo fährt in die Sonne, während die Kollegen in der Kälte bibern.

GENIAL Die Lichteffekte sind einfach nur fantastisch.

CHARAKTER-FRAGE Das Design der Welten und Aliens ist erstklassig.

Metroid Prime 2 Echoes PAL-Nachtest

EGO-SHOOTER Die PAL-Version auf dem Prüfstand

Nachdem wir in der letzten Ausgabe nur einen Blick auf die mit der PAL-Fassung inhaltsgleiche US-Fassung werfen konnten, liefern wir euch diesen Monat wie versprochen ein PAL-Update. Spielerisch ist die PAL-Fassung absolut identisch mit der NTSC-Version. Samus erkundet den fremden Planeten Aether und wird in einen Krieg zwischen den guten Luminoth und den bösen Ing verstrickt. Wie im Vorgänger *Metroid Prime* lauft, hüpft und ballert ihr euch über den Planeten und seine Paralleldimension, die Dark World. Der Mix aus Action-Adventure und Ego-Shooter ist knackig schwer, aber genial – und wird technisch brillant präsentiert. Die PAL-Fassung bietet gut übersetzte deutsche Texte. Wie angekündigt läuft *Metroid Prime 2: Echoes* nur im 60-Hertz-Modus. Mehr zu diesem Thema findet ihr auf Seite 78 in den Leserbriefen. Wir haben uns allerdings dagegen entschieden, die PAL-Fassung wegen dieses Lapsus abzuwerten, da heutzutage fast jeder Fernseher 60 Hertz unterstützt und das eigentliche Spiel dadurch ja nicht schlechter wird. Wer den Vorgänger mochte, wird dieses Spiel jedenfalls lieben. *Metroid Prime 2: Echoes* ist nicht so innovativ wie der Vorgänger, aber dennoch ein spielerisches und technisches Meisterwerk, das in keiner Sammlung fehlen sollte. **(fs)**

WERTUNG

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	85%	**94%**

GRANDIOS Metroid Prime 2: Echoes ist ein Meilenstein auf dem GameCube. Schade, dass die PAL-Version nur mit 60 Hertz läuft.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ NICHT MEHR EXKLUSIV Wie Capcom bekannt gegeben hat, erscheint *Resident Evil 4* Ende 2005 auch auf der PlayStation 2. GameCube-Besitzer dürfen sich dennoch freuen: *Resident Evil 4* erscheint ein knappes Jahr früher auf dem GameCube – und ob die PS2-Version mit der GC-Fassung technisch mithalten kann, ist fraglich.

+++ RESTRUKTURIERUNG POSITIV Vivendi Universal Games konnte seinen operativen Verlust gegenüber dem Vorjahresquartal halbieren. Damit zeigen die Umstrukturierungen des gebeutelten Konzerns Wirkung. **+++ MICROSOFT VERKLAGT** *Pulp Fiction*-Autor Roger Avary hat den Microsoft-Konzern verklagt, eine Spielidee von

Madden NFL DS

SPORTSPIEL **Football gibt es immer wieder.**

Ein neues Videospiele-System ohne eine Version von *Madden NFL* hat es verdammt schwer, die Herzen und Brieftaschen der US-Sportfans zu erobern. Die heilige Kuh unter den American-Football-Simulationen verspricht zu den Bestsellern im Launch-Line-up des Nintendo DS zu werden. Dank doppeltem Screen gibt es separate Übersichtsgrafiken und eine einfache Spielzugauswahl per Daumendruck. Zwei Spieler können sich außerdem kabelfreie Multiplayer-Duelle liefern. Weitere Pluspunkte: echte 3D-Grafik, Saison-Modus und aktuelle Statistiken zur laufenden Saison. Football-Fans sollten sich auf den Titel freuen.

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.easports.com
Termin: Nicht bekannt

DS-SPIELER SEHEN MEHR Oben die 3D-Action, unten der Spielfeld-Überblick.

Call of Duty The Finest Hour

EGO-SHOOTER **Die virtuelle Front rückt näher.**

Die Call of Duty-Serie ist auf dem PC längst eine feste Größe geworden. Jetzt bringt euch Activision auch auf Konsolen die Wirren des zweiten Weltkriegs näher. Während ihr zu Beginn die Russen unterstützt, kämpft ihr später in Nordafrika auf der Seite der Briten und in Deutschland als amerikanischer Soldat. Neben Originalschauplätzen und authentischen Waffen soll auch der Einsatz von Fahrzeugen, wie das Fahren eines Panzers, für einen hohen Grad an Realismus und Abwechslung sorgen. Leider haben wir bis zum Redaktionsschluss keine Testversion von Call of Duty: Finest Hour bekommen, sodass wir euch erst in der nächsten Ausgabe sagen können, wie gut der Titel geworden ist. **(fs)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Dezember

TEAMWORK Anders als in den meisten Ego-Shootern kommen Sie hier nur gemeinsam ans Ziel.

JoWooD Productions

Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **Macht mit und sahnt tolle Preise ab!**

Annlässlich der Veröffentlichung von *Future Tactics* und *Kao the Kangaroo 2* verlosen wir jeweils fünf Exemplare der beiden GameCube-Titel.

5x

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 6 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 6 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 6 Name Anschrift,

ihm geklaut zu haben. Avary fordert 30 Millionen Dollar Schadenersatz sowie einen Verkaufsstopp des Spiels. **+++ EA EXPANDIERT** Der weltgrößte Drittthersteller im PC- und Videospielbusiness, Electronic Arts, drängt ins Musikgeschäft. Aus diesem Grund hat EA eine Partnerschaft mit dem Plattenlabel Cherry Lane Music geschlossen. Das neue Label wird Next Level Music heißen. Darüber hinaus hat EA dem Entwicklerteam des *Battlefield*-Franchises, Digital Illusions CE, ein Übernahmeangebot gemacht. **+++ PIRATERIE** Nintendo plant in den USA einen großen Schlag gegen Raubkopierer. Betroffen von Raubkopien sind vor allem ältere Systeme von Nintendo. **+++ DS STARTET DURCH** Weltweit wurden schon vor Veröffentlichung der DS-Konsole über drei Millionen Vorbestellungen gemeldet. Zwei Millionen davon allein in Japan. **+++**

Der Nintendo DS unter der Lupe

1 VERPACKUNG
So sieht die Verpackung des Nintendo DS in den USA aus. Bei uns könnte das Design laut Nintendo einen neuen Look erhalten.

2 VERPACKUNGSINHALT
DS-Bedienungsanleitung, Registrierungsunterlagen, Metroid-Demo, DS-Ladegerät, normaler Stylus, Daumen-Stylus, DS-Konsole (von links oben nach rechts unten)

Gerade noch rechtzeitig erreichten uns zwei Nintendo-DS-Konsolen frisch aus den USA.

Was lässt erwachsene N-ZONE-Redakteure wie kleine Kinder am Weihnachtsabend strahlen? Die Ankunft einer neuen Nintendo-Konsole. So geschehen an einem Tag im November, als ein kleines Päckchen aus den USA das Verlagsgebäude erreicht. Der Inhalt: zwei Nintendo DS. Mit diebischem Grinsen reiße ich der verdutzten Empfangsdame das Päckchen aus der Hand und stehle mich klammheimlich an den schon die letzten Tage nervenden Verlagskollegen vorbei.

3 RÜCKANSICHT
Man erkennt sehr gut den R-Button, den Schacht für den Stylus, die Halterung für die Schlaufe des Daumen-Stylus, den DS-Spiele-Schacht, den Anschluss für das Ladegerät sowie den L-Knopf (von links nach rechts).

4 FRONTANSICHT
Der DS ist 2,89 cm hoch. Deutlich zu erkennen: der Modulschacht für die Game-Boy-Advance-Spiele.

5 UNTERSEITE
Hier hat Nintendo die Seriennummer der Konsolen angebracht. Die schwarze Unterseite besteht aus einem harten Kunststoff.

6 AUFGEKLAPPT
Öffnet man den DS, ist er etwa so tief wie ein aufgeklappter Game Boy Advance. Das Scharnier für die beiden Bildschirme macht einen robusten Eindruck.

7 ANGENEHM
Aufgrund der größeren Breite und der besseren L- und R-Tasten riskieren Spieler mit großen Händen keine Krämpfe wie beim schmaleren Game Boy Advance SP.

8 ANSICHTSSACHE
Anders als der GBA SP sind die beiden Hälften des Nintendo DS in zwei verschiedenen Positionen feststellbar – je nachdem, welche euch lieber ist.

Mit Kommentaren wie „Ist er schon da?" oder „Wann kommt er denn endlich?" haben sich die N-ZONE-Redakteure im November mehrmals am Tag auseinander setzen müssen. Zusammen mit Udo, Sascha und Alex verbarrikadiere ich mich in einem Raum, um die beiden Geräte näher unter die Lupe zu nehmen.

DER ERSTE EINDRUCK

In der Verpackung des Nintendo DS finden wir neben der Bedienungsanleitung die Registrierungsunterlagen, die *Metroid Prime: Hunters*-Demo, einen Ersatzstylus zur Bedienung des Touchscreens sowie den bereits angekündigten Daumen-Stylus und das Ladegerät. Praktischerweise könnt ihr euer altes Game-Boy-Advance-SP-Ladegerät weiterverwenden, das deutsche Netzteil funktioniert sogar mit dem amerikanischen Nintendo DS. Endlich dürfen wir den DS anschalten. Nachdem wir die Sprache auf Deutsch gestellt, unseren Namen eingegeben sowie Datum, Uhrzeit und Menüfarbe bestätigt haben, können wir uns endlich der *Metroid Prime: Hunters*-Demo

9 EINSCHUBSCHÄCHTE
Die DS-Speicherkarten schiebt man an der Oberseite in den DS, für GBA-Module gibt es einen Schacht auf der Unterseite der Konsole.

10 DAS ERSTE MAL
In fünf Schritten werdet ihr nach eurem Spitznamen, eurer Lieblings-Menüfarbe, dem Datum, der Uhrzeit und eurem Geburtstag gefragt.

11 DAS STARTMENÜ
Oben werden Kalender und Uhr angezeigt, unten wählt man entweder ein DS-Spiel, den Picto-Chat, die Download-Option, ein GBA-Spiel oder die Geräteeinstellungen aus.

12 METROID-DEMO
Grafisch zählt Metroid Prime: Hunters bislang zu den beeindruckendsten DS-Titeln. Das Spiel soll Anfang 2005 in den USA erscheinen.

13 METROID-DEMO TEIL 2
Symmetrisch: A, B, X und Y oder das Digikreuz dienen zum Seitwärts- und Vorwärtsgehen, L oder R zum Feuern und der Touchscreen zum Schauen.

14 DER DAUMEN-STYLUS
Diese an einem Band befestigte Plastikkuppe schnallt man sich um den Daumen. So gibt es keine Fettflecken auf dem Touchscreen.

15 GBA-SPIELE
Im Optionsmenü des DS legt man fest, ob man Game-Boy-Advance-Spiele auf dem oberen oder unteren Schirm spielen möchte.

16 PICTO-CHAT
Spaßeshalber haben wir auf dem DS eingestellt, dass wir Geburtstag haben. Als wir einen Chatraum betraten, wurde das der versammelten Mannschaft mitgeteilt.

widmen. Auf drei Einzel- und Mehrspielerkarten kämpfen wir alleine gegen CPU-gesteuerte Feinde und gegeneinander, die Steuerung geht gut von der Hand. Insbesondere der Daumenstylus macht viel Spaß, da man den DS mit beiden Händen festhalten kann. Ein schneller Test mit *The Legend of Zelda: The Minish Cap* zeigt, dass auch Game-Boy-Advance-Software wunderbar auf dem DS abgespielt wird. Aufgrund der besseren Displays sowie Beleuchtung des DS im Vergleich zum Game Boy Advance SP wirken die Farben bei GBA-Spielen auf dem DS deutlich kräftiger. Die ersten DS-Spieletitel erreichten uns leider erst nach Redaktionsschluss. Da die Zeit für einen ausführlichen Test des DS ohnehin nicht ausgereicht hätte, werden wir in der nächsten Ausgabe alles zum US- und Japan-Start von Nintendos neuer Konsole bringen – inklusive der Tests sämtlicher US-Starttitel!

FABIAN SLUGA

Zu Besuch bei den Entwicklern von

Tales of Symphonia

Wir hatten die Gelegenheit, einen Blick in die heiligen Hallen von Namco zu werfen.

Der GameCube mausert sich langsam, aber sicher zu einem echten Geheimtipp für Rollenspielfans. Mit *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* und *Tales of Symphonia* erschienen gleich drei erstklassige Rollenspiele in den letzten Monaten. Dies haben wir zum Anlass genommen, unseren Japan-Korrespondenten Warren Harrod in die heiligen Hallen von Namco zu den Entwicklern von *Tales of Symphonia* zu schicken, die uns für ein umfangreiches Interview zur Verfügung standen. An unserem Interview nahmen teil: Takahashi Hasegawa (Game Designer), Go Murai (Game Designer), Hiryosuki Kanemaru (Chief Game Designer), Yu Otsuka (Programmierer), Masashi Ito (Graphic Designer), Shinji Tamura (Sound Engineer) sowie Makoto Yoshizumi (Producer).

N-ZONE: Für das erste *Tales of ...*-Spiel in 3D musstet ihr ein brandneues Kampfsystem kreieren. Wie funktioniert es im Vergleich zum bisherigen Kampfsystem?

NAMCO: In einem 2D-Kampfsystem gibt es nur eine Ebene, auf der man kämpft. Da das neue *Tales of Symphonia* jedoch in 3D gehalten ist, können die Charaktere von jeder Seite aus angreifen. Die Charaktere reagieren somit anders als früher aufeinander und auch die Strategien des Spielers müssen sich diesem Kampfsystem anpassen. Viele Attacken haben Auswirkungen auf einen ganzen Bereich, nicht nur auf eine Ebene, sodass sich der Spieler darüber im Klaren sein muss, welche Gegner in Reichweite stehen. Nichtsdestotrotz haben wir versucht, das Kampfsystem so nah wie möglich am 2D-Kampfsystem zu halten, damit sich die Spieler, welche die Vorgänger kennen, sofort zurechtfinden.

GRAFIKER Mit komplizierten 3D-Programmen werden die Levels erstellt.

MEETING Das Entwickler-Team trifft sich oft zum Gedankenaustausch.

GROSSRAUMBÜRO Unter solchen Bedingungen arbeitet man bei Namco.

N-ZONE Was ist mit der Multiplayer-Option?
NAMCO: Die haben wir immer noch im Kampfsystem integriert. Das bedeutet, dass bis zu vier Spieler an einem Kampf teilnehmen können. Der Vorteil ist, dass man untereinander Strategien abstimmen kann und als Team effektiver ist, als wenn man nur auf die Intelligenz der CPU angewiesen ist.

N-ZONE Das erste Mal in einem *Tales of* ...-Spiel kann man während des Spiels Entscheidungen treffen. Welche Auswirkungen hat das?
NAMCO: Für *Tales of Symphonia* haben wir das Beziehungssystem entwickelt, welches die Beziehungen zwischen dem Spieler und den anderen Charakteren regelt. Je nachdem was der Spieler an bestimmten Stellen im Spiel tut oder sagt, verändert sich die Beziehung zu den anderen Charakteren. Wenn sich der Spieler für eine bestimmte Möglichkeit entscheidet, macht er damit beispielsweise einen anderen Charakter glücklich und die Beziehung mit diesem Spielercharakter verbessert sich. Die Figur, mit der der Spieler am meisten interagiert und mit der er die beste Beziehung pflegt, hat eine Auswirkung auf das Ende der Geschichte.

N-ZONE Wie funktioniert das EX-Skill-System und was ist der Zweck der Edelsteine?
NAMCO: Das EX-Skill-System gibt den Charakteren durch das Einsammeln und Kombi-

INFO HISTORIE

Die Tales-Spiele im Überblick

Namcos *Tales of Symphonia* ist schon der siebte Teil der Serie. Seht hier, welche Titel bislang bereits erschienen sind. Allerdings ist die GameCube-Version der einzige Teil der Serie, der es nach Europa geschafft hat. Eine PS2-Version von *Tales of Symphonia* ist nur in Japan erschienen.

Tales of Phantasia

VERÖFFENTLICHUNGEN:
JP, 1996, SNES
JP, 1998, PSone
JP, 2003, GBA

Tales of Destiny

VERÖFFENTLICHUNG:
US, 1998, PSone

Tales of Destiny II

VERÖFFENTLICHUNG:
US, 1998, PSone

Tales of Phantasia Similar Dungeon

VERÖFFENTLICHUNG:
US, 2000, Game Boy Color

Tales of the World Summoner's Lineage

VERÖFFENTLICHUNG:
JP, 2003, Game Boy Advance

Tales of the World Narikiri Dungeon 2

VERÖFFENTLICHUNG:
JP, 2002, Game Boy Advance

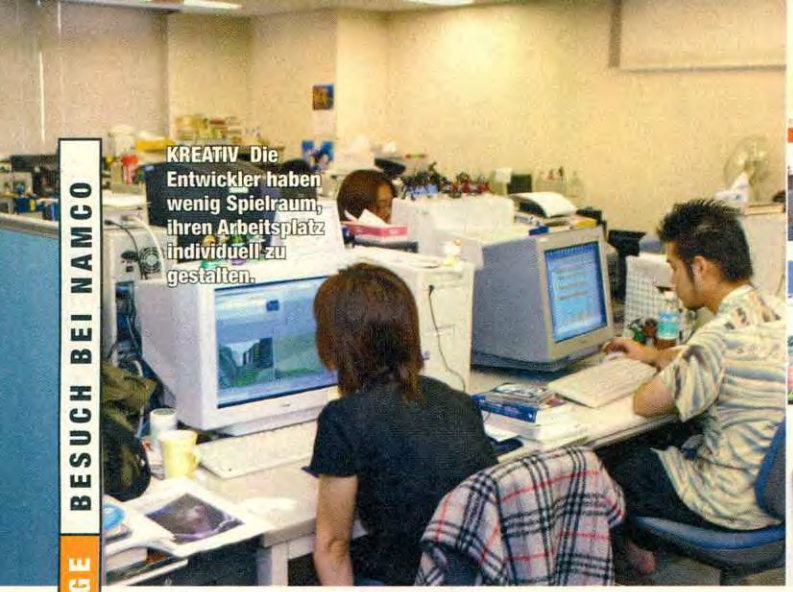
Tales of the World Narikiri Dungeon 3

VERÖFFENTLICHUNG:
JP, 2005, Game Boy Advance

noch nicht erschienen

Tales of Symphonia

VERÖFFENTLICHUNGEN:
EUR, 2004, GameCube
JP, 2004, PS2



KREATIV Die Entwickler haben wenig Spielraum, ihren Arbeitsplatz individuell zu gestalten.

TEAMWORK Hier seht ihr das komplette Team von Tales of Symphonia.

nieren von Edelsteinen neue Fähigkeiten. Je nach Edelstein kann der Spieler bestimmte Extra-Power in Kämpfen einsetzen. Mit dem Combo-Meter kann man normalerweise nur drei Treffer landen, mit einem bestimmten Edelstein kann man dagegen eine Vierfach-Combo anbringen. Jeder Charakter kann bis zu vier Edelsteine gleichzeitig einsetzen, es gibt vier verschiedene Edelstein-Levels. Level 4 ist der mächtigste, allerdings gibt es ihn erst spät im Spiel.

N-ZONE: Wie war die Arbeit mit dem GameCube?

NAMCO: Es war leichter, mit dem GameCube zu arbeiten als mit der PlayStation 2. Alles ging schneller und war einfacher zu handhaben, sowohl der Speicherzugriff als auch der Zugriff auf die Disc. Wir wollten das Spiel in seiner ursprünglichen 2D-Form behalten, der Spieler sollte das Gefühl haben, ein 2D-Spiel zu spielen, welches im 3D-Stil dargestellt wird. Wir wollten uns nicht mit den zahlreichen 3D-Problemen anderer Spiele auseinander setzen müssen, etwa Problemen mit der Kamera, Clipping-Fehlern oder einer schlechten Übersicht. Beim GameCube konnten wir uns die Komprimierungsfähigkeiten für die Texturen zunutze machen. Das bedeutet, dass der GameCube die Texturen automatisch komprimiert und dekomprimiert. So konnten wir um ein Vielfaches mehr Texturen einsetzen als auf der PlayStation 2, wo wir immer wieder dieselben Texturen einsetzen mussten.

„Es war leichter mit dem GameCube zu arbeiten als mit der PlayStation 2."

N-ZONE: Es ist acht Jahre her, dass *Tales of Phantasia* als letztes Spiel der Serie auf einem Nintendo-System erschien. Warum haben Sie sich entschieden, die Serie doch wieder auf ein Nintendo-System zu bringen?

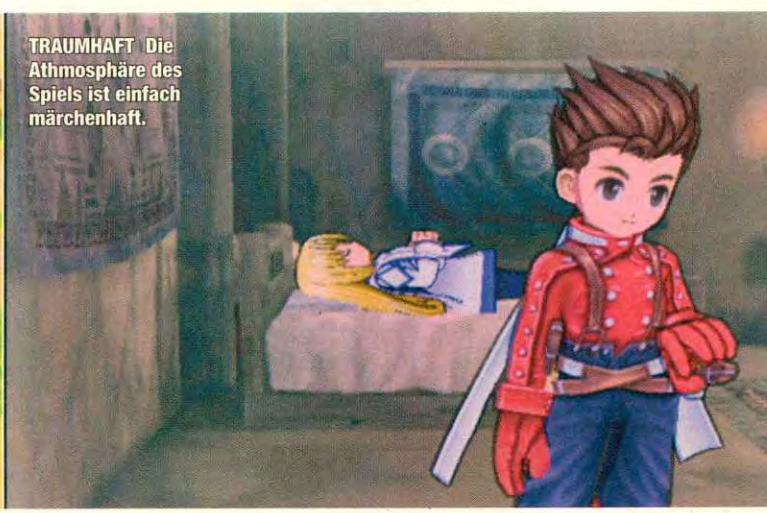
NAMCO: Wir wollten schon lange ein weiteres *Tales of* ...-Spiel für ein Nintendo-System entwickeln, allerdings war der Zeitpunkt stets ungünstig. Jetzt hatten wir endlich die Möglichkeit, ein GameCube-Spiel zu machen. Nachdem wir mit Nintendo darüber gesprochen hatten, ein neues *Tales of* ...-Spiel für den GameCube zu kreieren, wollten wir den Spielern den Eindruck vermitteln, dass die Serie zu Nintendo zurückkommt. Deshalb haben wir auch auf dieselbe Welt, dieselben Charaktere und denselben Charakter-Designer gesetzt wie bei *Tales of Phantasia*.

N-ZONE: Welche Aspekte der Tales-Serie haben sich nach all den Jahren und den Verbesserungen der Hardware verändert und welche sind gleich geblieben?

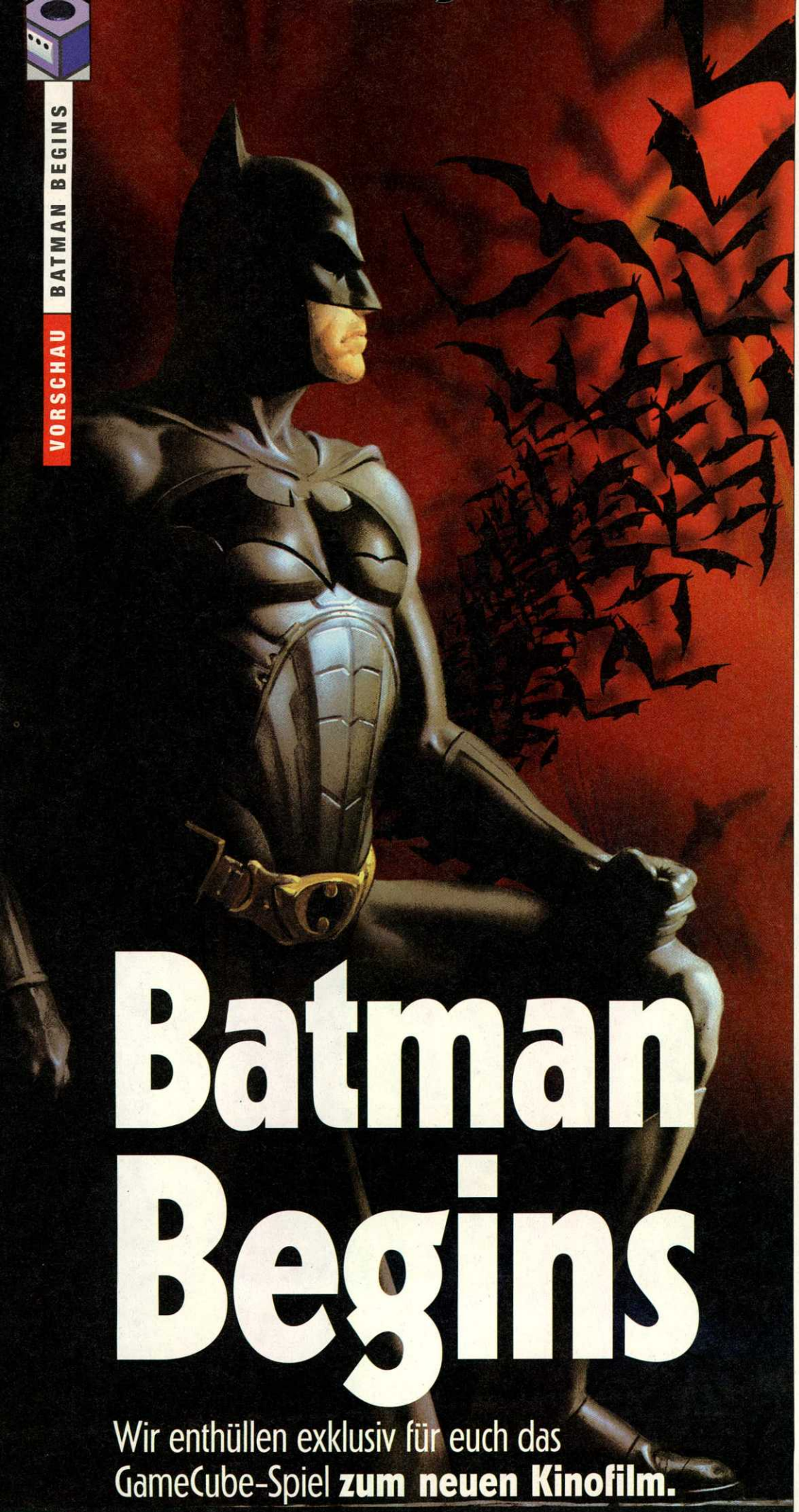
NAMCO: Die Grafik hat sich verbessert. Die Charaktere sind nun wesentlich hübscher als jemals zuvor. Bis jetzt waren alle *Tales of* ...-Spiele nur in 2D. *Tales of Symphonia* ist in 3D, aber wir sind noch unschlüssig, ob wir ein weiteres Spiel der Serie ebenfalls in 3D machen würden. Wir verändern zwar die Grafiken, aber nicht das Thema, wenn wir ein Spiel der *Tales*-Serie entwickeln. Es geht immer darum, dass verschiedene Leute in einer Party zusammenkommen. Diese Party muss dann gemeinsam ein Problem lösen und der Spieler muss alle Mitglieder der Party einsetzen, um dies zu erreichen. Dies ist ein wichtiges Gameplay-Element der *Tales of* ...-Serie. Das Wort „Symphonia", das wir im Titel verwendet haben, drückt aus, dass hier viele kleine Töne zu einem großen Sound zusammenkommen.

N-ZONE: Vielen herzlichen Dank für das Interview!

EIGENER STIL Tales of Symphonia bietet eine einzigartige Grafik.



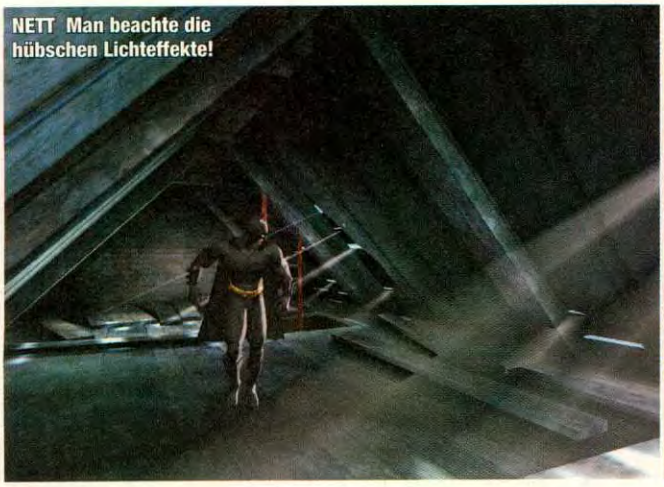
TRAUMHAFT Die Athmosphäre des Spiels ist einfach märchenhaft.

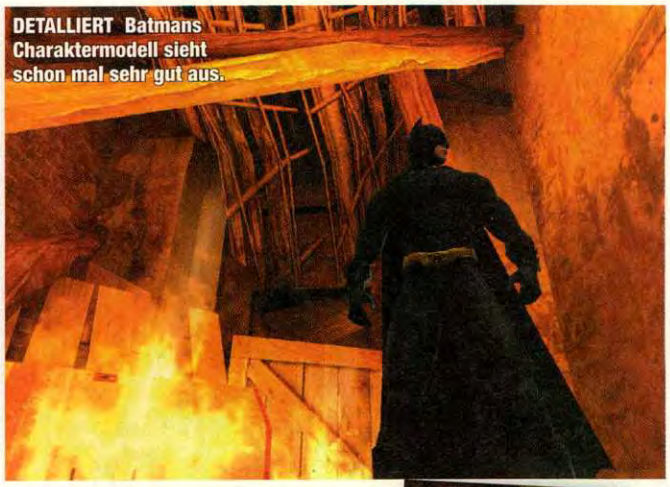


Batman Begins

Wir enthüllen exklusiv für euch das GameCube-Spiel **zum neuen Kinofilm.**

Gotham City, 23:30 Uhr. Vicky geht nach einem gelungenen Kinoabend mit Freunden zu ihrem Auto. Tief in Gedanken an die schönen letzten Stunden schlendert sie die Hauptverkehrsstraße entlang und biegt in die dunkle Seitengasse ein, in der sie ihren Wagen abstellen musste, denn wie so oft hatte sie vor dem Kino keinen Parkplatz mehr bekommen. Eine der wenigen funzeligen Laternen flackert in der Dunkelheit vor sich hin, bevor sie ihren Geist gänzlich aufgibt und die Finsternis noch ein wenig unheimlicher macht. Ein lautes Scheppern hallt durch die Gasse, als Vicky versehentlich gegen eine achtlos auf den Bürgersteig geworfene Dose tritt. Verschreckt springt eine Katze unter lautem Fauchen von dannen und reißt dabei einen Stapel Pappkartons um, den irgendjemand neben den Müllcontainern abgestellt hat. Langsam nähert sich Vicky ihrem Auto und beginnt in der Tasche nach ihrem Schlüssel zu kramen. Leise fluchend ärgert sie sich gerade über sich selbst, weil sie den Schlüssel nicht schon auf der Hauptstraße unter besseren Lichtverhältnissen herausgesucht hat, als sich blitzartig eine Hand von hinten auf ihren Mund legt und jemand sie rabiat packt. „Hallo, Süße, na, hättest dich besser nicht hierher verirren sollen", raunt eine tiefe Stimme in Vickys Ohr. Bestialischer Mundgeruch dringt in ihre Nase, während sich eine Hand langsam unter ihre Bluse schiebt. Vicky ist wie gelähmt und den Tränen nahe, als aus der Dunkelheit plötzlich eine dunkle Gestalt im Fledermauskostüm hervortritt. Kein Zweifel, das muss Batman sein. Sie hat schon von ihm gelesen, den Berichten über den mysteriösen Mann in Latexverkleidung, der nachts durch die Straßen von Gotham City streift, aber nicht geglaubt. „Lass sie los", befiehlt der Fledermausmann. Der irritierte Verbrecher lässt von Vicky ab, zückt jedoch ein Messer und stürzt auf Batman los. Der Mann hat keine Chance. Batman pariert jeden Angriff behände, entwaffnet den Bösewicht und schnürt ihn schließlich mit einem Seil, an dessen Ende eine Fledermaus befestigt ist, in Windeseile


NETT Man beachte die hübschen Lichteffekte!


DETALLIERT Batmans Charaktermodell sieht schon mal sehr gut aus.

zu einem Paket zusammen. Zwischendurch nimmt er es noch mit drei weiteren üblen Ganoven auf, die durch den Kampfeslärm angelockt wurden und dachten, es gäbe etwas zu holen. Nachdem auch sie fachgerecht verschnürt sind, nickt der Fledermausmann Vicky zu und verschwindet in der Dunkelheit – genauso schnell, wie er gekommen ist …

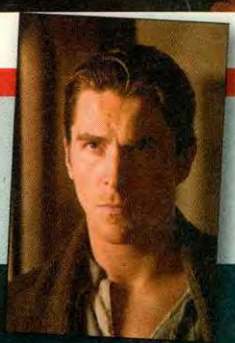
EINE ÜBLICHE FILMUMSETZUNG?

So kennt man Batman, den dunklen Ritter, der Gotham City vor üblem Gesocks beschützt. Die Geschichte des Fledermausmannes begann bereits 1937 als Comic, Zeichentrick- und TV-Serien sowie vier Blockbuster-Kinofilme folgten. Zurzeit befindet sich ein neuer Kinofilm in der Mache, *Batman Begins*, der im Sommer 2005 in den Kinos anlaufen soll. Und wie sollte es anders sein, natürlich befindet sich auch eine Videospielumsetzung zu dem potenziellen Hit in der Mache. In der Vergangenheit musste man häufig Schlimmes befürchten, wenn ein Hersteller ein Spiel zu einem Film ankündigte. Dies hat sich in den letzten Jahren etwas geändert – unter anderem bescherte uns Electronic Arts immer wieder hervorragende Filmumsetzungen. Man erinnere sich nur an die *Herr der Ringe*-Spiele. Für *Batman Begins* zeichnet ebenfalls Electronic Arts verantwortlich. Dies ist jedoch nicht der einzige Grund, warum wir auf eine exzellente Umsetzung hoffen dürfen. Das Filmstudio Time Warner will nämlich einen kritischen Blick auf das Spiel werfen – das kam bisher noch nicht besonders

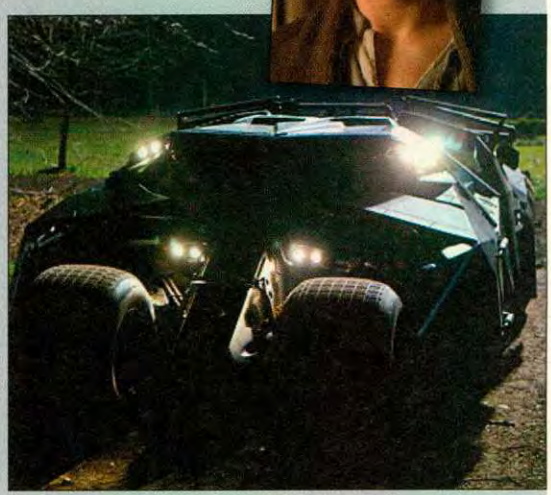
INFO DER NEUE FILM

Aller Anfang ist schwer

Der neue Batman-Film soll zeitgleich mit dem Spiel im Sommer 2005 in die Kinos kommen.



Nach zahlreichen erfolglosen Anläufen, bei denen Topregisseure wie David Fincher (*Sieben*) und Darren Aronofsky (*Requiem for a Dream*) für den neuen *Batman*-Film vorgesehen waren, wurde mit Christopher Nolan (*Memento*) ein vielversprechender Regisseur für *Batman Begins* gefunden. Auch für die Hauptrolle waren mehrere bekannte Leute im Gespräch, zum Beispiel Jake Gyllenhaal (*Donnie Darko*), David Duchovny (*Akte X*), John Cusack (*High Fidelity*), Guy Pearce (*Memento*) und David Boreanaz (*Buffy/Angel*), bevor die Wahl letztendlich auf „American Psycho" Christian Bale fiel. Auch die Nebenrollen sind hochkarätig besetzt: Michael Caine, Morgan Freeman, Liam Neeson, Gary Oldman, Rutger Hauer – wir sind sehr gespannt auf den Film, der den Anfang von Batmans Superhelden-Karriere erzählt.



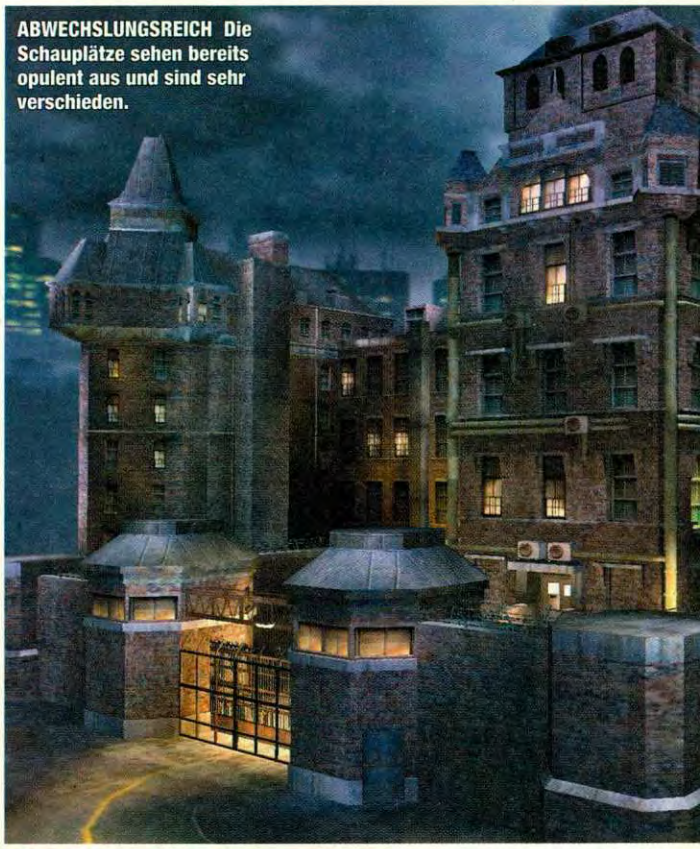
ÜBERSICHTLICH Mit dem Batcape gleitet ihr durch die Levels.

BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

INFO VORSCHAU

Alles Gute kommt von oben

In Batman Begins sollt ihr euch an die Gegner heranschleichen, um ihnen anschließend Angst einzujagen. In einigen Fällen könnt ihr ihnen aber auch mit einem Spezialangriff sofort den Garaus machen. So kann sich Batman kopfüber hinter die Gegner hängen, um lautlos zuzuschlagen.



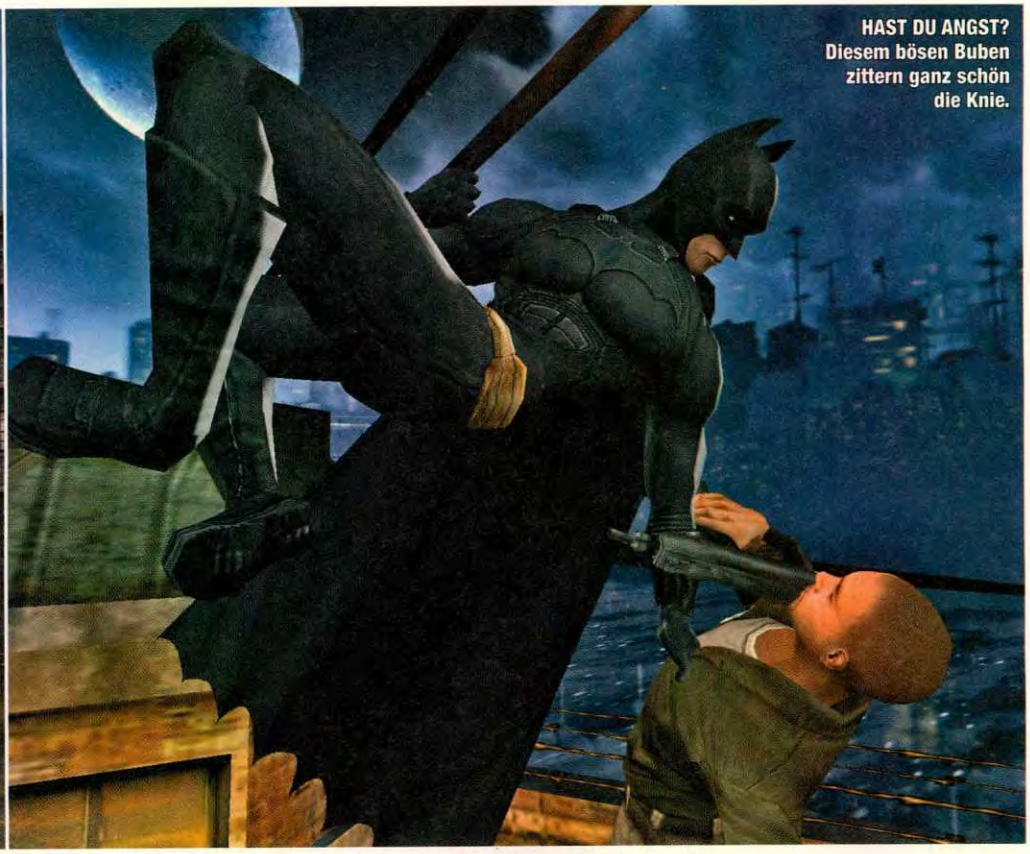
ABWECHSLUNGSREICH Die Schauplätze sehen bereits opulent aus und sind sehr verschieden.

oft vor. Drittens lassen die Namen der verantwortlichen Entwickler aufhorchen. So hat Reid Schneider, der ehemalige Produzent von *Splinter Cell*, die Leitung eines Entwicklungsteams bei Eurocom übernommen. Eurocom entwickelte zuletzt das hervorragende Action-Adventure *Sphinx und die verfluchte Mumie* sowie die Filmumsetzung *James Bond 007: Nightfire*.

EINE FRAGE DER PSYCHE

Mit *Batman Begins* verfolgen die Entwickler interessante Gameplay-Ziele. So soll die Angst ein zentrales Element darstellen. Auch wenn Batman eine ohnehin schon Ehrfurcht gebietende Erscheinung darstellt, wird das nicht ausreichen, um die üblen Ganoven zu beeindrucken. Der Spieler muss sich Licht und Schatten zunutze machen, sich an die Gegner heranschleichen und diese durch Geräusche verängstigen. Eine von Batman umgestoßene, herabfallende Werbetafel wird einen Gegner nicht unbedingt treffen, auf seine Psyche dürfte so ein Schock aber dennoch eine beeindruckende Wirkung haben. Dann schlägt man urplötzlich aus der Dunkelheit zu und überwältigt den verängstigten

SCHLOTTERND Dieser Feind macht sicher schon vor dem Kampf in die Hose.



HAST DU ANGST? Diesem bösen Buben zittern ganz schön die Knie.

Schurken, der mit zittrigen Händen nicht mehr so genau zielt und im Nahkampf allerlei Fehler macht. Zusätzlich wird die Herzfrequenz des Gegners eingeblendet, an der der Spieler genau ablesen kann, wann ein Gegner alleine durch ein Schulterklopfen zu Tode erschreckt werden kann. „Batman wird praktisch alle Moves von Sam Fisher beherrschen – und noch einiges mehr", kündigt Reid Schneider im Gespräch mit N-ZONE an. So kann sich der Flattermann beispielsweise kopfüber hinter einen Gegner hängen und ihn elegant verschwinden lassen (siehe Extrakasten). Trotz der zahlreichen Stealth-Elemente soll *Batman Begins* kein Schleichspiel werden. Die Schattenspiele des Superhelden sind vielmehr nur der Auftakt zum eigentlichen Kampf, denn das Spiel bietet ein umfangreiches Nahkampf-System. „Es wird eine Mischung aus *Splinter Cell* und *Tenchu*", so Reid Schneider.

Die üblichen Batman-Gadgets wie der Baterang, eine Art Boomerang, mit dem weit entfernte Gegner ausgeschaltet werden können, der Kletterhaken oder das Batcape (dient zum lautlosen Gleiten in der Luft) dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die Entwickler wollen die Levels sehr in die Höhe bauen, damit man diese Gadgets auch wirklich einsetzen muss. Zu einem Bat-Utensil wollte sich der Produzent aber noch nicht äußern: dem Batmobil. Wir gehen allerdings davon aus, dass auch dieses für Batman so typische Superfahrzeug seinen Weg ins Spiel finden wird. In den kommenden Monaten werden wir sicher noch mehrfach über *Batman Begins* berichten, denn bislang ist das Spiel noch weit von der Fertigstellung entfernt. Das interessante Konzept sowie die stilvollen ersten Screenshots machen aber Appetit auf mehr.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

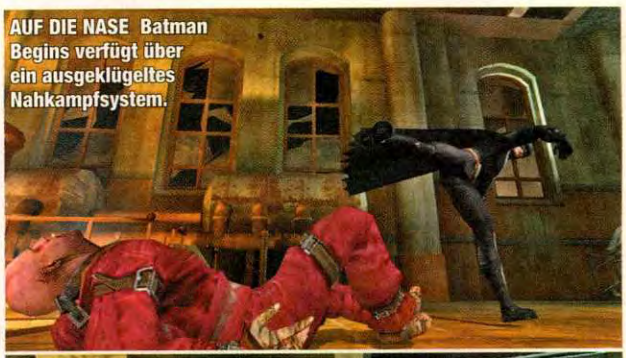
BATMAN BEGINS

Genre:	ACTION
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Eurocom
Internet:	www.electronicarts.com
Spieler:	1
Termin:	Sommer 2005

EINSCHÄTZUNG

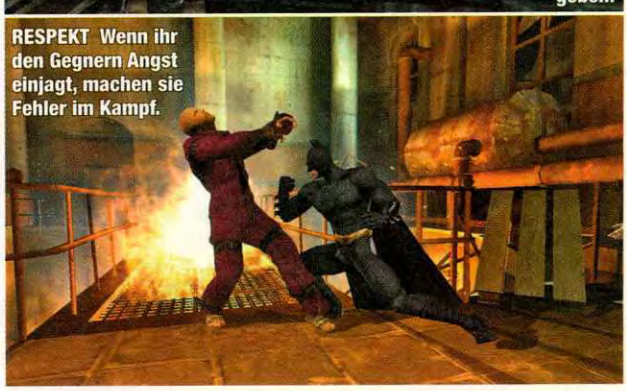
SEHR GUT

„Vielversprechender Action-Titel mit einigen **sehr interessanten Ansätzen**. Man darf gespannt sein."



AUF DIE NASE Batman Begins verfügt über ein ausgeklügeltes Nahkampfsystem.

SCHLEICH DICH Es wird zahlreiche Stealth-Abschnitte geben.



RESPEKT Wenn ihr den Gegnern Angst einjagt, machen sie Fehler im Kampf.

BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

Baten Kaitos

Eternal Wings of the Lost Ocean

Das exklusive **Fernost-Rollenspiel** überrascht mit tollen Ideen.

Hören Rollenspiel-Fans den Namen Monolith Software, spitzen sie schnell die Ohren, ist die Namco-Tochterfirma doch für die RPG-Hits *Dragon Valor* (2000, PS) und *Xenosaga* (2003/2004, PS2) verantwortlich. Nun tobt sich das kleine japanische Entwicklerstudio mit *Baten Kaitos: Eternal Wings of the Lost Ocean* erstmals auch exklusiv auf dem GameCube aus – und Rollenspielfans dürfen sich freuen, denn aktuell wird fieberhaft an der US- und PAL-Umsetzung des Titels gewerkelt.

Es ist wieder einmal Zeit, in die Rolle eines mutigen Helden zu schlüpfen, um die Erde vor dem Untergang zu retten, oder? Na ja, nicht ganz, denn während in anderen Rollenspielen meist ein furchtloser Protagonist in den Kampf zieht, sieht es am Anfang von *Baten Kaitos* gar nicht so rosig aus, denn ihr übernehmt die Rolle des nichtsnutzigen Trottels Kalas. Nach einer herben Niederlage im nahe gelegenen Moonguile-Wald wird Kalas ins Krankenhaus gebracht, erwacht am nächsten Morgen mit Kopfschmerzen und kann sich nur noch verschwommen an den Kampf erinnern. Aber das schreckt unseren Helden nicht ab: Er macht sich auf den Weg und trifft schon bald auf die schöne Xhela. Als das frisch gebackene Duo aus Versehen einen alten Dämonen befreit, der die Erde unterjochen will, gehen die Probleme auch schon los. Obwohl das Team gemeinsam für ein Ziel kämpft, wird schnell klar, dass die Absichten der beiden vollkommen verschieden sind. Während Kalas nur die primitive Rache für den Tod seiner Verwandtschaft im Auge hat, sind Xhelas Absichten ehrenvoller, fast schon erhaben: die Rettung der verlorenen Welt. Also bricht das ungleiche Paar – persönliche Motive hin oder her – gemeinsam auf, um fünf

PUNKTABZUG Die Kämpfe werden rundenbasiert ausgetragen.

UNKONVENTIONELL Das Spiel hat einen ganz eigenen Grafikstil.

mystische Karten zu finden, die den Untergang der Welt verhindern sollen. *Baten Kaitos* spielt in einer Welt voller schwebender Kontinente, in der die meisten Menschen Flügel entwickelt haben, um zu überleben, und der feste Boden unter den Füßen nur eine Legende ist.

KARTE GEFÄLLIG?

Ihr seid mit rundenbasierten Kampfsystemen vertraut? Aber wie sieht es mit einem rundenbasierten Kartenkampf-System aus? Einer der interessantesten Aspekte von *Batos Kaiten* ist der Einsatz von Spielkarten, um gegen fiese Monster zu bestehen. Dazu wählt ihr 20 Karten aus eurem Vorrat aus und platziert diese in eurem Kartendeck, mit dem ihr den Kampf bestreiten wollt. Pro Runde stehen euch aber nur eine begrenzte Anzahl neuer Karten zur Verfügung. Was verwirrend klingt, lässt viel Freiheit für taktische Finessen.

So wäre es töricht, nur Angriffskarten zu benutzen: Eine ausgewogene Mischung aus Angriff, Verteidigung und Magie macht den Erfolg aus. Der Einsatz einzelner Karten führt nur bei schwachen Gegnern zum Erfolg, im späteren Spielverlauf müssen mehrere Karten geschickt zu einer Combo verbunden werden, um einen noch mächtigeren Angriff einzuleiten. Bis zu 1.000 verschiedene Karten könnt ihr im Laufe des Spieles finden und vor jedem Kampf erneut auswählen. *Baten Kaitos* geht mit dem Magnus-Kartensystem aber noch einen Schritt weiter, denn

STYLISCH Das Charakterdesign ist klasse gelungen.

GELUNGEN Die Kampfanimationen sehen klasse aus.

SCHWINDELFREI ... sollten Ihre Charaktere im Spiel schon sein.

INFO **SOFTOGRAPHIE**

Rollenspiele stehen auf ihren Fahnen

Wenige Softwarefirmen schaffen es, sich mit nur wenigen Spielen einen Namen in der Spielwelt zu machen. Monolith Software ist dies mit fantastischen Rollenspielen gelungen. Zeit für uns, einen kleinen Überblick zu geben:

Dragon Valor
(2000, PS)

Xenosaga Episode 1
Der Wille zur Macht (2003, PS2)

Xenosaga Episode 2
Jenseits von Gut und Böse (2004, PS2)

jeder Gegenstand und jede Fähigkeit kann in eine Karte verwandelt werden. Diese Karten enthalten dann die Zutaten, um Zaubersprüche, Nahrung, Waffen oder auch charakterliche Fähigkeiten zu erschaffen. So könnt ihr riesige Ausrüstungen tragen, indem ihr diese in Magnuskarten verstaut und bequem in die Hosentasche steckt. Wenn die Gegenstände benötigt werden, müsst ihr nur die Karten herausholen und im Handumdrehen ist der Gegenstand wieder da. So finden die Karten nicht nur in Kämpfen Einsatz, sondern müssen auch ständig dazu benutzt werden, um Ausrüstungsgegenstände oder einfach Nahrungsmittel zu transportieren. Interessanterweise verlieren manche Gegenstände nach zu langem Transport ihre Wirkung oder verderben. Aber experimentierfreudige Naturen kommen dann bestimmt schnell auf die Idee, die Karten untereinander zu kombinieren und so neue Karten zu schaffen. Der Kreativität sind somit kaum Grenzen gesetzt – diese Option bietet einen völlig neuen, in Rollenspielen noch nie da gewesenen Handlungsspielraum.

INFO CHARAKTERE

Who is Who?

In der Welt von Baten Kaitos wimmelt es nur so von Charakteren, denen ihr im Laufe des Spieles begegnen werdet. Hier eine kleine Übersicht der Protagonisten:

Kalas

Der unerschrockene, aber etwas trottelige Protagonist des Spiels, dessen primäres Ziel es ist, den Tod seiner Verwandten zu retten.

Xhela

Sie steht Kalas auf seiner Reise zur Seite und war als Königin der Wazn jahrelang in geheimer Mission unterwegs.

Gibari

Ein Fischermann aus der Diadem-Region, der sich im Laufe des Spiels als starker und charismatischer Charakter erweist.

Lyude

War imperialer Offizier, bis er die Hintergründe seiner Missionen hinterfragte und Botschafter im Diadem-Reich wurde.

Savyna

Eine geheimnisvolle Kämpferin, die für das Imperium arbeitete, bis sie sich entschloss, diesem den Rücken zu kehren.

Mizuti

Mizuti ist eine egoistische weibliche Zauberin aus dem Land Duhr, die sich meistens hinter einer Maske versteckt.

Geldoblame

Der König des Alfard-Reiches, rücksichtslos und egoistisch, der seine Untertanen brutal hinrichten ließ.

Giacomo

Ist für den Tod von Kalas' Vater verantwortlich, welcher auch sein eigener Vater war.

UNKONVENTIONELLE IDEEN

Wie in anderen Rollenspielen steigen eure Charaktere nicht automatisch in den nächsten Level auf, denn die im Spiel erzielten Erfahrungspunkte werden erst einmal gesammelt. Erst wenn ihr eine Kirche gefunden habt, dürft ihr den Priester besuchen, der euch auf die nächste Levelstufe bringt. Kirchen erreicht ihr meist durch magische Blumen, die euch direkt vor die Gotteshäuser teleportieren. Etwas seltsam, meint ihr? Mag sein, aber genauso unkonventionell ist der Verdienst von Geld. Ihr denkt, das erhaltet ihr in Kämpfen? Weit gefehlt! Nach einem Kampf gibt es Erfahrungspunkte und neue Karten, Geld ist Mangelware. Erst wenn ihr im Kampf Fotos eurer Angreifer schießt und diese entwickelt, um sie anschließend zu verkaufen, erhaltet ihr Geld, um damit wieder neue Karten zu kaufen. Wie schön: eine Welt, in der nur Karten wirklich wichtig sind.

AUGE UND OHR

Wer jetzt befürchtet, die Innovationen würden sich auf die technischen Aspekte des Spieles negativ auswirken, hat damit Unrecht, denn Monolith Software hat auch Optik und Akustik nicht vergessen und verpasst dem vielversprechenden Werk wunderschöne Charaktere und eine abgefahrene Spielumgebung. Ihr erkundet idyllische Dörfer und Wälder, unterhaltet euch mit den Einwohnern und entdeckt dabei ständig neue kleine Details: Am Dorfeingang fliegen

MENSCH GEGEN TIER
Zu dritt sollte der Kampf kein Problem sein.

KAMPFAKTIONEN ...
werden durch die Karten links oben aktiviert.

euch Schmetterlinge entgegen, Farmer sind auf der Weide beschäftigt und am Himmel hängen dunkle Wolken. Die Atmosphäre ist einfach klasse und man versinkt völlig in der Welt von Baten Kaitos. Es ist wirklich bemerkenswert, was die Entwickler aus dem kleinen Würfel herausholen. Aber auch akustisch kann der Titel bis jetzt überzeugen. Neben einer Sprachausgabe verwöhnen kraft- und fantasievolle Stücke das Ohr des Rollenspiel-Fans. Japaner dürfen schon seit einem halben Jahr mit Kalas auf die Reise gehen, Amerikaner kamen Ende November in den Genuss und wir Europäer müssen mal wieder ein paar Wochen länger ausharren. Im Fall von *Baten Kaitos* lohnt sich das Warten allerdings. Nach *Tales of Symphonia* kommt hier ein weiterer exklusiver Rollenspiel-Hit auf uns zu, der schon jetzt einen überragenden Eindruck macht.

SASCHA DOWIDAT

TEST

BATEN KAITOS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Software
Internet:	www.nintendo-europe.de
Spieler:	1
Termin:	Anfang 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

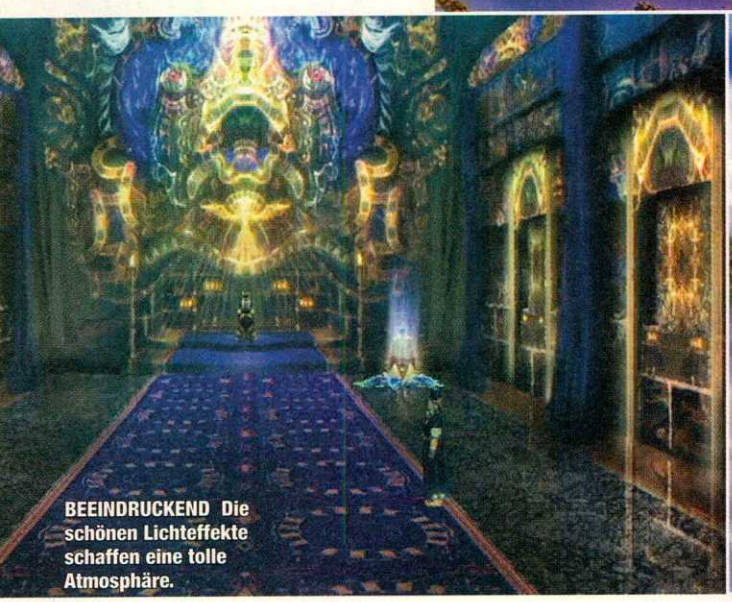
„Prächtiges Rollenspiel **mit pompöser Grafik und beeindruckender Spielbarkeit.**“

LIEBEVOLL Baten Kaitos strotzt nur so vor Details.

AUSBLICK Auf diesen Inseln leben die Menschen in Baten Kaitos.

DU FREUND? Dieses Monster dürfte euch nicht wohlgesinnt sein.

LUFTIG Die Welt von Baten Kaitos liegt in den Wolken.



BEEINDRUCKEND Die schönen Lichteffekte schaffen eine tolle Atmosphäre.

TYPISCH Selbst in den Straßen hängen kleine Nebelfetzen.

TimeSplitters Future Perfect

Zurück in die Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit. Nicht das WO ist entscheidend, sondern das WANN.

Alteingesessenen Konsolenspielern flößt der Name Free Radical Design vermutlich einen Heidenrespekt ein, schließlich haben deren fünf Gründungsväter bereits 1997 an dem bekannten Ego-Shooter *Perfect Dark* gewerkelt. Zwei Jahre danach macht sich das Quintett schließlich selbstständig. Mittlerweise sind die Freien Radikale durch Hits wie *Second Sight* und die Zeitreise-Shooter *TimeSplitters* stark gewachsen. Am dritten Teil werkeln mittlerweile rund 70 Mitarbeiter. *Future Perfect* erklärt zum ersten Mal die komplette Handlung der Serie. Mit dem ersten *TimeSplitters* wollten Free Radical Designs eine Viel-

falt von Sachen ausprobieren und ein Spiel machen, das jede Menge Filmanleihen besitzt. Es sollte eine Mischung aus Horror-, Thriller-, Action- und Science-Fiction-Filmen werden. Um diesen Variantenreichtum erklären zu können, kam eigentlich nur eine Art infrage: Zeitreisen. Allerdings wurde im Spiel sonst nicht sehr viel erklärt, wodurch schnell der Eindruck aufkam, man hätte ein Spiel völlig ohne Handlung gemacht. Na ja, ganz unwahr ist das ja nicht.

SCHNELLER EINSTIEG

Für alle Einsteiger ist die Geschichte um die Zeit-Schneider schnell erklärt: Im 25. Jahrhundert führt die Menschheit einen Krieg gegen die TimeSplitters, das sind böse Zeitreisende, die die Erde ins Chaos stürzen wollen. Niemand weiß genau, woher sie eigentlich kommen, deshalb schickt man zwei Space-Marines, Sergeant Cortez und Corporal Hart, los, um die gezielte Zeit-Sabotage der Aliens rückgängig zu machen. Dazu verwenden die zwei eine eigene Zeitmaschine, die von Zeitkristallen angetrieben wird. Kurz vor dem Ende von *TimeSplitters 2* stirbt Hart bei einem tragischen Finale und so fliegt Cortez in seinem Raumschiff allein zurück in Richtung Heimat.

Doch auch Teil 2 hielt sich, was Erklärungen angeht, noch ziemlich bedeckt. „Mit *Future Perfect* wird das Geheimnis um die TimeSplitters aber endgültig gelüftet." versprach David Doak, Director von Free Radical Design. Am Anfang des Spiels bringt Cortez die neun Zeitkristalle zu seiner Space-Marine-Basis und fragt: „Ist der Krieg vorbei? Ich hab schließlich meinen Job erledigt ...". Die Antwort ist natürlich „Nein, der Krieg ist noch nicht vorbei." Und so passiert es eben, dass Cortez ein weiteres Mal die Welt retten muss. Diesmal will er aber nicht die Taten der TimeSplitters ungeschehen machen, denn er will sie bis zu ihrem Ursprung verfolgen und dann unschädlich machen. Schließlich sollte man nie die Symptome, sondern die Ursachen bekämpfen, oder? Eine einleuchtende Idee – und tatsächlich dient die Handlung in *Future Perfect* nicht dem reinen Zweck, einige Missionen miteinander zu verbinden. „Die Story ähnelt eher einer Detektivgeschichte, in der der Spieler immer mehr Informationen über die Herkunft der chaotischen Außerirdischen sammelt," klärt uns David auf.

EINE MISSION, EIN MANN

Während ihr bei den Vorgängern noch je nach Level in verschiedene Rollen geschlüpft seid, steuert ihr diesmal immer Cortez selbst und jagt die TimeSplitters durch Raum und Zeit. Sein futuristisches Aussehen hat natürlich Auswirkungen darauf, wie andere Charaktere im Spiel auf sein Auftauchen reagieren, was für einige Lacher gut ist – ein Space-Marine wirkt in einem Level, der zu Anfang des 20. Jahrhunderts spielt, nun einmal etwas deplatziert und provoziert allerlei Kommentare. Da sich die *TimeSplitters*-Serie selbst noch nie völlig ernst genommen hat, fügt sich dies gut ins Gesamtbild ein. Bemerkenswert wäre in Sachen Humor außerdem der Roboter R110, der euch beim Kampf gegen seine „Artgenossen" hilft und seine Attacken mit „Ich stelle mir einfach vor, es wären Menschen – das macht es leichter!" oder „Eigentlich erschieße ich lieber Menschen, die sind matschiger." kommentiert. Der sarkastische Blechhaufen ist nur einer von vielen Helfern, die ihr in jedem Level trefft und die euch bei eurer Mission unterstützen.

ALLES EINE FRAGE DES STILS

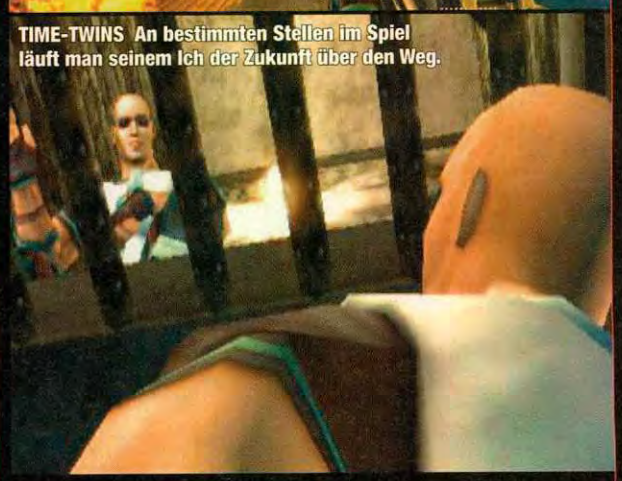
Der Titel hat natürlich wieder das typische Free-Radical-Aussehen erhalten, welches auch das kürzlich erschienene *Second Sight* prägte, und bei diesem comicartigen Stil sind solche witzigen Einlagen ganz passend. In dem Spiel geht es auch weniger als in anderen Genrevertretern darum, eine beklemmende Atmosphäre zu schaffen. Dafür wechselt der Handlungsort viel zu häufig und außerdem sind die Levels in völlig unterschiedlichen Gegenden und Zeitzonen angesiedelt. Dies ist auch genauso beabsichtigt, denn die Entwickler sind froh um die gestalterische Vielfalt, die die Zeitreisen-Hintergrundgeschichte mit sich bringt. Manche Levels sind offensichtlich von Abenteuerfil-

INFO ZEITLICHES VERWIRRSPIEL

Zeitloses Durcheinander

Nehmt doch mal an, ihr würdet in die Vergangenheit reisen, um euch dann selbst zu besuchen. Solche Situationen passieren dem zeitreisenden Helden Cortez andauernd – zum Beispiel, als er sich auf einem schottischen Schloss befindet. Dort wirft ihm sein nur zwanzig Minuten älteres Ich einen Schlüssel zu – mit den Worten „Und vergiss nicht, ihn bei passender Gelegenheit weiterzugeben!". Später erlebt ihr die gleiche Stelle noch einmal, diesmal aber aus anderer Sicht – sehr cool! In einer anderen Mission kämpft Cortez auf einem Zug gegen einen voll bewaffneten Kampfhubschrauber – glücklicherweise hält ihm sein zukünftiges Ich den Heli vom Leib, während ihr selbst die Gegner erledigt, die eurem Waffenbruder ans Leder wollen. Besonders cool: Einige Minuten später müsst ihr selbst den Heli erledigen, während euch der Cortez aus der Vergangenheit hilft.

FEUERVOGEL Helft eurem Ich der Vergangenheit, indem ihr den Helikopter vom Himmel holt.



TIME-TWINS An bestimmten Stellen im Spiel läuft man seinem Ich der Zukunft über den Weg.

ZUKUNFTSVISION Die Architektur nimmt in der TimeSplitters-Zukunft abstrakte Formen an.

TUCHFÜHLUNG So nahe sollte man seine Gegner nicht unbedingt heranlassen.

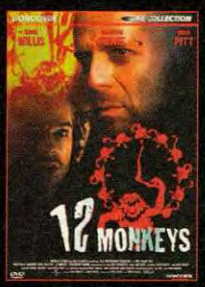
HAR, HAR Das Scharfschützengewehr und das explosive Fass. Eine bombige Kombination.

IN DER SCHWEBE Ob diese Wumme gegen diesen geflügelten Blechhaufen ausreicht?

GESTATTEN ... ich bin der neue Mechaniker und ihr kommt alle auf den Schrott.

INFO DIE WICHTIGSTEN ZEITREISE-FILME

Die cineastische Fortbildung für angehende Zeit-Urlauber



Zeitkritisch: 12 Monkeys

Terry Gilliams visionäre Sicht der Zukunft: Nach einer Virenkatastrophe im Jahr 1996 haben die Tiere die Herrschaft der Welt übernommen. Im Jahr 2035 schicken die Menschen einen Mann zurück, um eine Probe des Virus zu bekommen. Bruce Willis und Madeleine Stowe in einem grandiosen Film, der Drama, Psycho-Thriller und Endzeit-Science-Fiction vereint.

Zeitlos: Zurück in die Zukunft I-III

Das Basiswerk für Einsteiger: Lernt mit dem Teenager Marty McFly (Michael J. Fox) und Doc Brown (Christopher Lloyd) die Feinheiten und Gemeinheiten der Zeitreise kennen. In diesen drei Film-Klassikern werdet ihr mit vielen Dingen konfrontiert, die bei spontanen Kurzurlauben außerhalb der heimischen Zeitzone schief gehen können. Auch heute noch empfehlenswert.

Zeitfremd: Bill und Teds verrückte Reise durch die Zeit

Eine Telefonzelle wird für die zwei Teenager Bill und Ted zum Tor in die Zeit: In der Zukunft sind die zwei gefeierte Musiker. Damit die Bandgründung stattfinden kann, müssen sie die Geschichte-Abschlussprüfung bestehen. Ein spaßiger Klamauk mit herrlich durchgeknallten Darstellern.

men wie den *Indiana Jones*- oder *James Bond*-Reihen inspiriert, während andere in futuristischen Fabriken mit aggressiven Roboterwachen spielen oder euch in ein Horrorfilm-Szenario versetzen. Das alles kann man gar nicht richtig unter einen Hut bringen, also macht man aus der Not eine Tugend – das Ergebnis ist ein grafisch wie spielerisch abwechslungsreicher Ego-Shooter.

ALT BEKANNT UND DOCH IRGENDWIE NEU

Grundsätzlich unterscheidet sich *TimeSplitters: Future Perfect* gar nicht mal so stark vom Vorgänger. Übernommen wurde beispielsweise die Steuerung, bei der ihr auf Knopfdruck anstatt eurer Spielfigur das Fadenkreuz auf dem Bildschirm bewegen könnt, um Ziele möglichst genau anzuvisieren. Auch die zahlreichen freischaltbaren Bonusfeatures, der Multiplayer-Modus (für bis zu vier Spieler im Splitscreen-Modus) und der Karten-Editor finden in erweiterter Form erneut ihren Weg ins Spiel. Schon beim Vorgänger war es möglich, relativ aufwendige Levels mit eigenen Texten und teils recht komplexen Aufgaben zu erstellen. Diesmal könnt ihr Levels fünf Ebenen hoch gestalten und ein intelligentes Grafiksystem sorgt dafür, dass das Endergebnis nicht wirkt, als hättet ihr bloß vorgefertigte Elemente aneinander gereiht. Durch eine Vielzahl nutzbarer Grafiksets werden die Levels ähnlich abwechslungsreich sein wie die vorgefertigten aus dem Story-Modus; Wild-West-Szenarien sind ebenso möglich wie komplexe Science-Fiction-Labyrinthe.

SATTE PERFORMANCE

Eines der wichtigsten Merkmale des Vorgängers bleibt ebenso erhalten: die superflüssige Darstellung mit 60 Bildern pro

SPECIAL-FX Das Spielerauge wird das gesamte Spiel hindurch mit wunderschönen Effekten verwöhnt.

Sekunde. Insgesamt scheint der Titel konsequent auf den Stärken des zweiten Teils aufzubauen. Eines muss allerdings von vornherein gesagt werden: Wer die Vorgänger schon, aufgrund des etwas eigenwilligen Grafikstils, nicht mochte, der wird mit *TimeSplitters: Future Perfect* auch nicht warm.

UDO CRNJAK

STETS FLÜSSIG Trotz der riesigen Umgebungen und der pausenlosen Action läuft das Spiel immer mit 60 Bildern pro Sekunde.

TEST

TIMESPLITTERS: FP

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Free Radical Design

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	Termin
1-4	11. März 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Der dritte Teil bringt alles mit sich, um sich mit **den ganz Großen des Genres** anlegen zu können."

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda 2	5
2	2	Resident Evil 4	17
3	10	Viewtiful Joe 2	2
4	WE	Starcraft Ghost	4
5	NEU	Mario Power Tennis	1
6	7	Star Fox 2	12
7	WE	Killer 7	3
8	NEU	Prince of Persia: Warrior Within	1
9	NEU	Mario Party 6	1
10	NEU	TimeSplitters Future Perfect	1

Zelda führt weiterhin unangefochten die Charts an. Insgesamt sechs Neuzugänge sorgen für frischen Wind. Besonders *Starcraft Ghost*, *Mario Power Tennis* und *Killer 7* werden sehnsüchtig von euch erwartet.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *1080° Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED
01 Advance Wars: Under Fire
02 Banjo Pilot (GBA)
03 Call of Duty: Finest Hour
04 Donkey Kong Jungle Beat
05 Geist
06 Killer 7
07 Mario Party Advance (GBA)
08 Mario Party 6
09 Mario Power Tennis
10 MegaMan X Command Mission
11 Nintendo Puzzle Collection
12 Prince of Persia: Warrior Within
13 Resident Evil 4
14 Starcraft Ghost
15 Star Fox 2
16 Tak 2: Der Stab der Träume
17 TimeSplitters Future Perfect
18 The Legend of Zelda 2
19 The Legend of Zelda: Four Swords
20 Viewtiful Joe 2

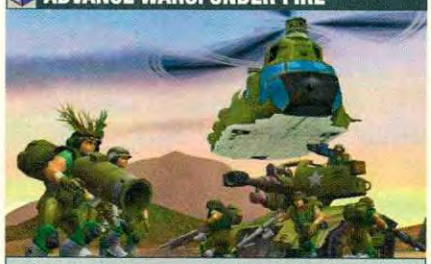
LESER-CHARTS
01 1080° Avalanche
02 DHdR: Das dritte Zeitalter
03 Def Jam: Fight for NY
04 Donkey Konga
05 FF: Crystal Chronicles
06 Fifa Football 2005
07 Harvest Moon: A Wonderful Life
08 Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
09 Mario Golf: Toadstool Tour (GBA)
10 Mario Golf Advance Tour
11 Mario Kart: Double Dash
12 MGS: The Twin Snakes
13 Metroid Prime
14 Metroid Prime: Echos
15 Need for Speed Underground 2
16 Paper Mario: Die Legende vom ...
17 Phantasy Star Online III
18 Pikmin 2
19 Pokémon Colosseum
20 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
21 Resident Evil Zero
22 Sphinx und die verfluchte ...
23 Spider-Man 2
24 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
25 Star Fox Adventures
26 Super Mario Smash Bros.
27 Tales of Symphonia
28 Tony Hawk's Underground 2
29 WWE: Day of Reckoning
30 Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 5. Januar 2005.**

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE



Sehnsüchtig warten wir auf Nintendos Strategiehammer für den GameCube. Befehligt eure Truppen und steigt zur Not auch selbst in einen Panzer, um die Schlacht zu gewinnen.

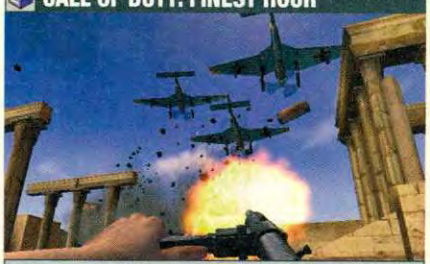
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Wenn Rare es schafft, ein Rennspiel der Marke *Diddy Kong Racing* abzuliefern, dann erwartet uns im Februar ein luftiger Renner der Extraklasse. Wir drücken die Daumen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **Mitte Februar**

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Call of Duty versetzt euch mitten in die Kämpfe des Zweiten Weltkriegs. Authentische Schauplätze und ein riesiges Waffenarsenal dürften alle Ego-Shooter-Fans erfreuen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Dezember**

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Abgefahrener geht es nicht. In diesem verrückten Abenteuer steuert ihr Donkey Kong durch Klatschen und gezieltes Trommeln auf die Konga-Controller.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **4. Februar**

FINAL FANTASY I & II DAWN OF ...

Fans werden jubeln – die legendären ersten Teile der *Final Fantasy*-Reihe aus den 80er finden den Weg auf den GBA, verbesserte Grafik und Sound sowie Bonus-Dungeons inklusive.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **10. Dezember**

GEIST

Frischer Wind im Shooter-Genre. Als Geist schlüpft ihr in die Rollen von Menschen, Tieren und Gegenständen um euren Körper wiederzufinden. Abgefahren und vielversprechend.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

KILLER 7

Leider immer noch nichts Neues vom stylischen Cel-Shading-Shooter. Sobald es Neuigkeiten vom optisch blutigen Killer gibt, lest ihr es umgehend in der N-ZONE.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Frühjahr 2005**

KING ARTHUR

Passend zum Ritterspektakel bringt Konami *King Arthur* auf den GameCube. Alleine oder zu zweit dürft ihr zu Fuß oder zu Pferd in den Kampf ziehen.

Hersteller: **Konami**
Genre: **Action**
Termin: **4. Dezember**

MARIO PARTY ADVANCE

Auf dem GameCube längst eine Kult-Serie, findet die Party jetzt auch unterwegs auf dem GBA statt. Bis Redaktionsschluss lag uns leider kein konkreter Veröffentlichungstermin vor.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **Dezember**

MARIO PARTY 6

Alle Jahre wieder feiert Mario eine bombastische Party, diesmal mit über 80 Minispielen. Erstmals kommt ein Mikrofon zum Einsatz, mit dem bestimmte Waffen per Sprache aktiviert werden.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **18. März**

MARIO POWER TENNIS

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch der offizielle Deutschland-Termin. Am 25. Februar dürfen alle Tennis-Fans wieder mit Mario auf den Court.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **25. Januar**

MEGAMAN X COMMAND MISSION

MegaMans erster Ausflug ins Genre der Rollenspiele kommt jetzt erst im Frühjahr 2004 in den Handel, aber das Warten lohnt sich nicht nur für Fans auf jeden Fall.

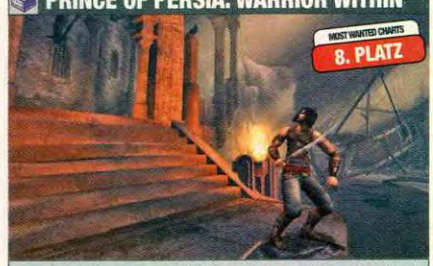
Hersteller: **Capcom**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **Januar 2005**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Alle Denkspielfreunde dürfen sich freuen, denn Nintendo bringt drei alte Puzzleklassiker auf den GameCube: *Dr. Mario*, *Yoshi's Cookie* und *Panel de Pon*.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

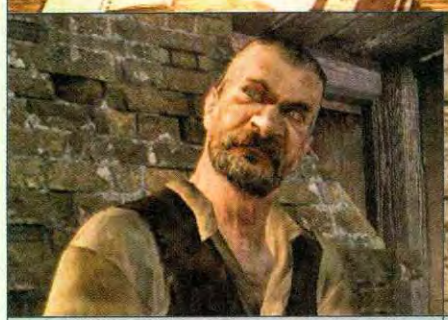
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN



Um seinem eigenen Schicksal zu entgehen, experimentiert der Prinz erneut mit dem Sand der Zeit und zückt schlagkräftige Waffen, um seine Gegner das Fürchten zu lehren.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2. Dezember**

RESIDENT EVIL 4



Mit jeder neuen Demo sieht der Gruselschocker besser aus. Zartbesaitete Naturen sollten besser wegsehen, denn im vierten Teil geht es blutig zur Sache. Vor allem die düstere Atmosphäre und tolle Effekte machen aus *RE4* einen potenziellen Hit-Kandidaten.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **Frühjahr 2005**

STARCRAFT GHOST

Der actionlastige Ausflug ins *Starcraft*-Universum lässt leider weiter auf sich warten. Dafür erwarten den Spieler eine fantastische Story und ein grafisches Highlight.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

STAR FOX 2

Zu Lande und in der Luft sorgt der pfiffige Fuchs Starfox McCloud mit seiner Crew für mächtig viel Action mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im Splitscreen-Modus. Hoffentlich ist es bald so weit!

Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Tak begibt sich auf die Suche nach dem Stab der Träume, bevor der böse Zauberer Tlaloc diesen in die Hände bekommt. Auf seiner Reise erlernt Tak neue mächtige JuJu-Sprüche.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März 2005**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Auch auf den Game Boy kehrt der kleine Krieger Tak zurück, um die Prophezeiung der Pupununu zu erfüllen, in der er eine große Rolle spielt. Jump&Run-Fans merken sich den März-Termin.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März 2005**

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Dutzende neuer Waffen und Fahrzeuge, versteckte Charaktere und natürlich Multiplayer-Modi könnten das Spiel zum Freudenfest für alle Ego-Shooter-Fans machen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **11. März 2005**

THE LEGEND OF ZELDA 2

Im neuen *Zelda*-Abenteuer begibt sich Link auf eine wunderbare Reise durch eine märchenhafte Welt. Besonders die Lichteffekte sehen jetzt schon atemberaubend aus.

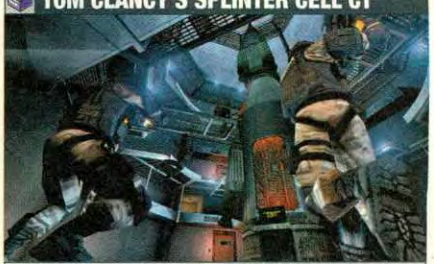
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

Im Januar ist es endlich so weit. Dann dürft ihr erstmals auch mit vier Freunden gleichzeitig auf Schatzsuche gehen oder euch in Minispielen mit Bomben bewerfen. Die Link-Möglichkeit zwischen GBA und GameCube sorgt für besonderen Spielspaß.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **7. Januar**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CT



Chaos Theory schickt Stealth-Agent Sam Fisher ins Jahr 2008. Dort soll der Einzelkämpfer die Hintermänner einer neuen Art von Kriegsführung zur Strecke bringen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **März 2005**

VIEWTIFUL JOE 2

40 neue skurrile Charaktere warten im zweiten Teil zum Prügelkracher *Viewtiful Joe*. Zur Unterstützung darf jetzt auch Joes Freundin Silvia Schläge und Tritte verteilen.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Frühjahr 2005**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

DHdR: Das dritte Zeitalter

Genre: Rollenspiel
Wertung: 83%

Gelungene Filmumsetzung mit fantastischer Atmosphäre und spannendem Kampfsystem.

Digimon Rumble Arena 2

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 77%

Smash-Bros. Melee-Klon mit vielen Monstern und massig Action – besonders zu zweit.

Große Haie – Kleine Fische

Genre: Action-Adventure
Wertung: 76%

Lustige Filmumsetzung rund um die Abenteuer des frechen Fisches Oscar.

Metroid Prime 2: Echoes

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 94%

Samus ist zurück und entfacht ein Action-Feuerwerk der Superlative.

NBA LIVE 2005

Genre: American Sports
Wertung: 85%

Gelungenes Update der Basketball-Referenz mit neuem All-Star-Weekend.

Need for Speed Underground 2

Genre: Rennspiel
Wertung: 87%

Mehr Möglichkeiten als im Vorgänger machen *NFS U2* zum Rennspiel-Hit.

Paper Mario: Legende vom Äonentor

Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%

Marios neuestes Rolenspiel-abenteuer sprüht vor witzigen Ideen und abgedrehtem Humor.

Spyro: A Hero's Tail

Genre: Jump & Run
Wertung: 80%

Gelungene Fortsetzung der *Spyro*-Saga mit vielen Neuerungen und technischem Update.

Tales of Symphonia

Genre: Rollenspiel
Wertung: 80%

Wunderschönes Fernost-Rollenspiel mit bezaubernder Grafik.

Ty the Tasmanian Tiger 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 74%

Ty 2 ist ein bunter Genre-Mix mit viel spielerischer Abwechslung.

GAME BOY ADVANCE

Action Man Robot Atak

Genre: Action
Wertung: 75%

Gelungenes Jump & Run mit netten Ideen zur bekannten *Action Man*-Serie.

FIFA Football 2005

Genre: Fußball
Wertung: 87%

Die beste Fußball-Simulation, die wir bisher auf dem GBA gesehen haben.

Mario vs. Donkey Kong

Genre: Jump & Run
Wertung: 88%

Bunter Jump&Run-Spaß mit dem bekannten italienischen Klempner.

Zelda: The Minish Cap

Genre: Action-Adventure
Wertung: 93%

Links neuestes Abenteuer ist eine Klasse für sich – ein Meisterwerk.

WAS KOMMT WANN?

DEZEMBER GAMECUBE

Call of Duty: Finest Hour	4.Quartal
Cocoto – Platform Jumper	4.Quartal
GoldenEye: Rogue Agent	2. Dez.
King Arthur	4. Dez.
Prince of Persia: Warrior Within	2. Dez.
SpongeBob Schwammkopf	3. Dez.

JANUAR

MegaMan X Command Mission	Januar
The Legend of Zelda: Four ...	7. Januar

FEBRUAR

Comso & Wanda	Februar
Donkey Kong Jungle Beat	4. Feb.
Jimmy Neutron Attack of ...	Februar

MÄRZ

Mario Party 6	18. März
Resident Evil 4	März 2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März
Teenage Mutant Ninja Turtles...	5. März
Timesplitters: Future Perfect	11. März
Tom Clancy's Splinter Cell 3	März
Viewtiful Joe 2	März

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Batman Begins	Sommer
Cocoto – Kart Racer	1.Quartal
Disney's Winnie the Pooh	1. Quartal
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Mario Power Tennis	1. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	2005
StarCraft Ghost	2005
Star Fox 2	2005
The Legend of Zelda	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	1. Quartal
World Championship Pool	1. Quartal

DEZEMBER GBA

Final Fantasy I+II	10. Dez.
It's Mr. Pants	17. Dez.
Mario Party Advance	Dez.
SpongeBob Schwammkopf	3. Dez.
SpongeBob Schwammkopf u. ...	17. Dez.

JANUAR

Castlevania (NES Classics)	7. Januar
Dr. Mario (NES Classics)	7. Januar
Metroid (NES Classics)	7. Januar
Zelda II (NES Classics)	7. Januar

FEBRUAR

Banjo Pilot	Mitte Februar
Jimmy Neutron Attack of the ...	Februar

MÄRZ

Bionicle	2. März
Kingdom Hearts Chain of Memories	März
Smashing Drive	1. März
Tak 2: Der Stab der Träume	März

2005

Advance Guardian Heroes	1. Quartal
Disney's Winnie the Pooh ...	1. Quartal
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Shaman King: Master of Spirits	2005

2005 NINTENDO DS

007-Shooter	EA
Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	EA
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters ...	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal ...	Square Enix
Final Fantasy 3	Square Enix
Frogger 2005	Konami
GT-D Racing	MTO
Harvest Moon	Marvelous Interactive
Madden NFL 2005	EA
Mario Kart DS	Nintendo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground 2	EA
New Mr. Driller	Namco
New Super Marios Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pokémon Dash	Nintendo
Pokémon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Project Jump Super Stars	Nintendo
Project Rub	SEGA
Rally DS	Spike
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Princess Peach	Nintendo
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	EA
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
Wario Ware Touched!	Nintendo
WINX	Konami
Yoshi's Touch & Go	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	WOCHE
1	NEU	Donkey Konga + Controller	1
2	NEU	FIFA Football 2005	1
3	1	Need for Speed Underground (Pl. Choice)	8
4	WE	Mario Party 5 (Pl. Choice)	10
5	NEU	Tony Hawk's Underground 2	1
6	10	Def Jam Fight for NY	2
7	WE	Wind Waker (Pl. Choice)	11
8	3	Smash Bros. (Pl. Choice)	28
9	WE	Soul Calibur II (Pl. Choice)	3
10	WE	Super Mario Sunshine (Pl. Choice)	10

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	WOCHE
1	NEU	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	1
2	NEU	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	1
3	NEU	FIFA Football 2005	1
4	1	Super Mario Bros. NES Classic	3
5	WE	Pokemon Rubin	12

Es ist viel Bewegung in den Charts. *Donkey Konga* erklimmt die Spitze, während gleich vier Players-Choice-Titel neu einsteigen. Auf dem GBA schlagen die neuen *Pokémon*-Editionen ein wie eine Bombe.

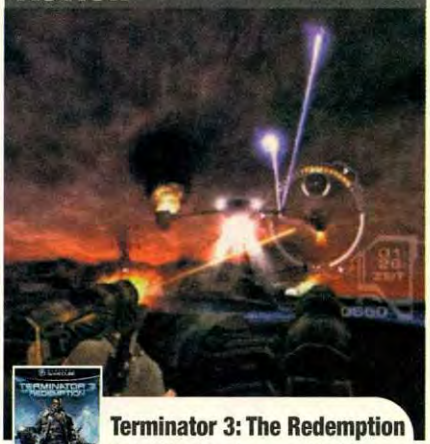
LESER-CHARTS

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	WOCHE
1	1	The Legend of Zelda – Wind Waker	20
2	2	Mario Kart: Double Dash!!	13
3	4	Spider-Man	2
4	NEU	Donkey Konga	1
5	3	Metroid Prime	16
6	10	Pokémon Colosseum	6
7	NEU	Pikmin 2	1
8	NEU	Def Jam Fight for NY	1
9	5	Smash Bros. Melee	19
10	6	Resident Evil Zero	13

Gleich drei Neueinsteiger gibt es diesen Monat. Der Trommelspaß *Donkey Konga* steigt auf Platz 4 ein, *Pikmin 2* und *Def Jam FFNY* in der unteren Hälfte der Charts. *Zelda* steht weiter unangefochten auf Platz 1.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION



Terminator 3: The Redemption
Gute Filmumsetzung mit toller Atmosphäre und ordentlich Action

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Megaman Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Pitfall: Die verlorene ...
Unterschätzte Neuauflage des ehemaligen Jump&Run-Veteranen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

AMERICAN SPORTS

NBA LIVE 2005
Die neue Referenz auf dem Court überzeugt durch tolles Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	Electronic Arts	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime 2: Echoes
Knallharte Action-Kost mit fulminanter Grafik und toller Story.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

Sega Soccer Slam
Besonders im Mehrspieler-Modus ist das Spiel noch immer ein Klassiker.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
Spyro A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Super Monkey Ball 2
Nach über 18 Monaten noch eines der besten Spiele dieses Genres.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

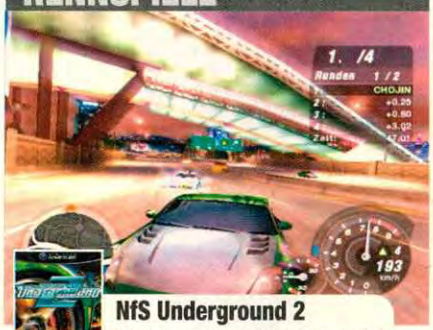
LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Need for Speed Underground
Neben *Need for Speed* gibt es nun weitere Klassiker für unter 30 Euro.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	1/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heros	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	5/03	95%

RENNSPIELE



NfS Underground 2
Geniales Rennspiel mit grandiosem Umfang und tollen Outrun-Rennen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage *	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Erkämpft euch den harten Weg bis an die Spitze der WWE.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Paper Mario 2
Der Nachfolger des N64-Kultspiels kann die Erwartungen voll erfüllen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Der Herr der Ringe: Das Dritte...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
Mega Man X:Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	825

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Pikmin 2
Noch besser als der Vorgänger und erstmals mit Mehrspieler-Modus.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel der einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: The Minish Cap
Hersteller: Nintendo
Wertung: 93%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2005
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 87%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground 2
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Ist völlig überfordert: Wo soll man denn nur die Zeit hernehmen, um all die kürzlich erschienenen Toptitel zu spielen? Wir empfehlen ein halbes Jahr Urlaub.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Hat sich mit Udo gestritten. Beide wollten den Test zu *Prince of Persia: Warrior Within* machen. Nach einer kleinen Turnübung hat ihn dann doch Udo gemacht.

UDO CRNJAK
26, REDAKTEUR

Ergab sich dem Fernweh und ist zum Urlauben in die Karibik geflogen. Alle Kollegen haben sich für ihn gefreut, was die Neid-Steinigung auch deutlich gezeigt hat.

HEINRICH LENHARDT
39, USA-KORRESPONDENT

Hat mühsam der Versuchung widerstanden, die vorbestellten DS-Systeme Gewinn bringend auf eBay zu verschachern. Die Reportage war gerettet …

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Ist schwer im Stress. Endlich haben es alle Konsolenmagazine im Hause geschnallt, dass ein neuer freier Mitarbeiter zur Verfügung steht.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Hat nur noch Augen für die Sony-Konkurrenz. Seit dem Erscheinen von *GTA San Andreas* taucht er jeden Tag in sein fragwürdiges Traumleben ab.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Es ist Freitag, 17:42 Uhr im N-ZONE-Layout. Die letzten Stunden der Produktion machen sich langsam bemerkbar. Lars lässt seinen Frust wie gewohnt an Fabian ab …

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Wojtek bekommt langsam diesen gewissen Blick, bei dem es kurz zuvor bei vielen Menschen „Knack" gemacht hat, und Flo hat sich freiwillig gemeldet, diesen Text …

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

… zu schreiben. Dafür muss er ja nicht arbeiten :-) Aber wir haben uns trotzdem alle lieb, auch wenn Wojtek ab Montag zwei Wochen Urlaub hat. Die Sau!

REDAKTIONSVERHÖR

Alexander Funke, 28

Du bist freier Redakteur und ja schon ziemlich alt. Hast du nichts Richtiges gelernt?

Stimmt, mit meinen 28 Jahren gehöre ich ja schon zu den älteren Redakteuren unter den „Zonies". Zwar darf man in meinem Alter sehr wohl noch studieren, aber darauf hatte ich nie Lust. Ich bin über verschiedene Umwege in die Computec-Redaktion gekommen, weil ich, man mag es kaum glauben, auch etwas Richtiges gelernt habe.

Im zarten Alter von sechs Jahren machte „Funky" Alex seine ersten Spieleerfahrungen mit tragbaren LCD-Geräten, bevor er mit dem Atari VCS 2600 zum ersten Mal „richtig" mit der Konsolenwelt in Berührung kam. Nach intensiveren Auseinandersetzungen mit dem Atari 1024 ST und später dem Amiga 500 fielen seine umfangreichen Spieleschätze einem damals gerade veröffentlichten SNES nebst neuer Glotze zum Opfer. Nach Sega Mega Drive führte seine Spielleidenschaft nur noch einmal kurzzeitig auf den PC, bevor die PlayStation ihn wieder auf den Pfad der Konsolenspiele zurückbrachte. Seine drei PCs nutzt er ausschließlich zum Arbeiten. Mittlerweile tummeln sich so ziemlich alle in Deutschland offiziell erschienenen Konsolen in seinem Wohnzimmer.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

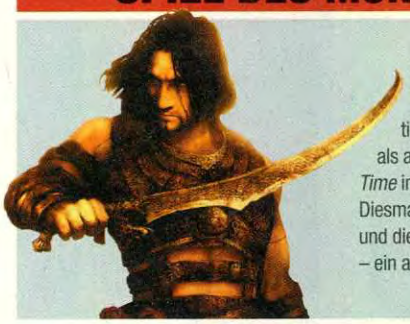
SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER

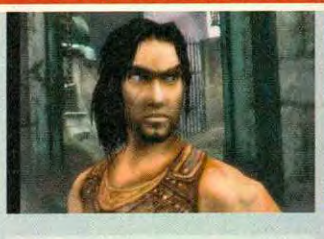
TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN



Endlich ist es so weit: Der Prinz turnt erneut auf dem GameCube und konnte die gesamte Redaktion begeistern. Sowohl technisch als auch spielerisch wird *The Sands of Time* in fast jeder Hinsicht übertrumpft. Diesmal sind die Kämpfe noch härter und die Präsentation noch fesselnder – ein absoluter Pflichtkauf!

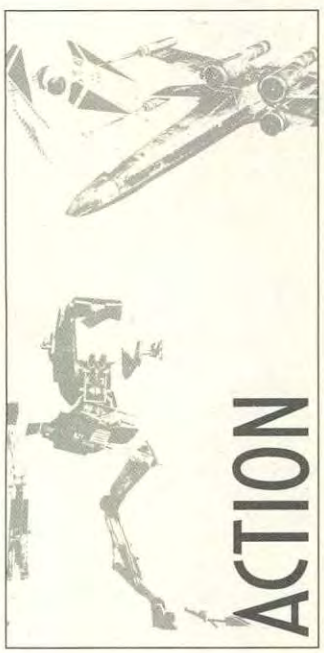
TEST AB SEITE 44



Hersteller: Ubisoft
Termin: 2. Dezember **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	89%	–%	92%



FUTURE TACTICS

Neues Futter für Strategie-Fans. Wenn Vater und Sohn ausziehen, um Aliens vom Planeten zu vertreiben, hört sich das nach einem witzigen Spielkonzept an. Leider stört das nervige Zielsystem den sonst passablen Gesamteindruck.

TEST AUF SEITE 56

Hersteller: JoWood
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	59%	73%	72%

GTA ADVANCE

GTA ist auf der PlayStation schon immer ein Phänomen gewesen. Jetzt bringt Rockstar das erste *GTA* auf dem GBA in einer technisch etwas enttäuschenden Fassung. Spaß macht's trotzdem.

TEST AUF SEITE 63

Hersteller: Take 2
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	79%	-%	81%

KING ARTHUR

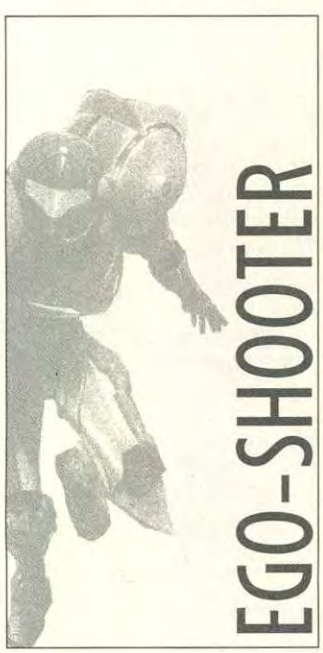
Schlüpft in die Rolle von Arthus, Lancelot, Tristan, Bors und Guinevere und erlebt in diesem Hack & Slay den Kampf um England. Die Story orientiert sich am Film und ihr kämpft gegen Horden wilder Pikten.

TEST AB SEITE 52

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	86%	76%	74%



GOLDENEYE ROQUE ...

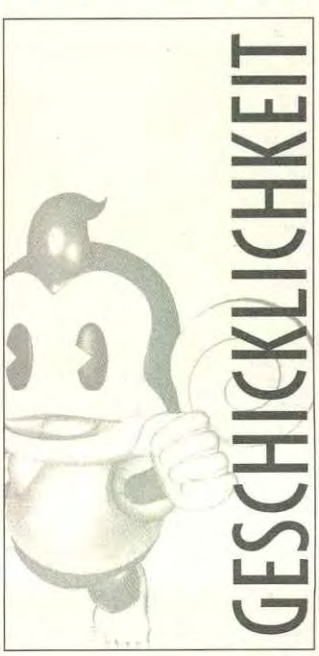
Schlagt euch auf die Seite der bösen Buben im Bond-Universum. Spielerisch top, technisch solide. Wie der Titel im Vergleich zu den anderen Bond-Abenteuern abschneidet, lest ihr im

TEST AB SEITE 48

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 3. Dezember **Preis:** Ca. €55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	85%	85%	85%



HAMTARO RAINBOW

Erneut müsst ihr in der Rolle des kleinen Nagers zahlreiche Puzzles lösen, mit anderen Nagern kommunizieren und jede Menge neue Wörter lernen. Äußerst spaßiges Adventure mit Knuddelgrafik, aber wenig Unterschieden zu den Vorgängern.

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	78%	–%	78%

SUPER MARIO BALL

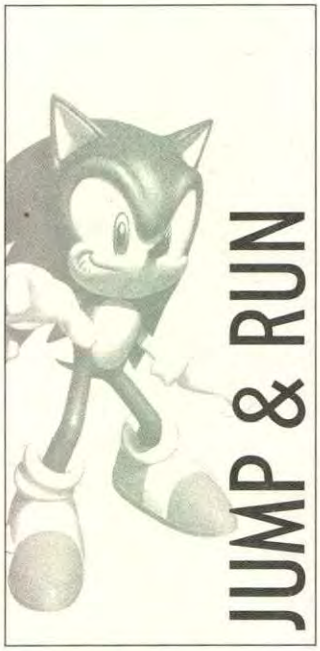
Marios erstes Pinball-Abenteuer glänzt mit wundervoller Grafik, die auf dem Game Boy Advance zum Besten überhaupt gehört. Ob der Flipper auch spielerisch überzeugen kann, lest ihr im ausführlichen

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	78%	–%	73%



DER POLAREXPRESS

Passend zum Kinofilm und zu Weihnachten erscheint nun auch das GBA-Abenteuer. THQ spendiert uns ein durchschnittliches Jump & Run ohne Höhen und Tiefen. Fans des Films sowie jüngere Spieler sollten trotzdem mal Probe spielen.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	59%	–%	53%

DIE UNGLAUBLICHEN

Passend zum Pixar-Film schlagen die Unglaublichen mit ihren Superkräften nun auch auf dem GameCube zu und lehren die Gangster das Fürchten. Dabei sind unsere Helden eigentlich schon lange im Ruhestand.

TEST AUF SEITE 55

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	73%	–%	68%

COSMO & WANDA ...

Skurriles Jump & Run, in dem Cosmo, Wanda und Timmy gegen einen mysteriösen Bösewicht kämpfen. Was anfangs noch Spaß macht, wird in den späteren Levels leider recht schnell eintönig. Auch in grafischer Hinsicht bietet der Titel nur Durchschnitt.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
55%	66%	–%	58%

FINDET NEMO 2

Im zweiten Teil steht nun die Aquariumbande aus *Findet Nemo* im Mittelpunkt. Viele neue Minispiele und die neuen Charaktere bringen frischen Wind ins Spiel.Spielerisch ohne großen Anspruch, für jüngere Spieler aber genau deshalb geeignet.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	66%	63%	65%

KAO THE KANGAROO 2

Das boxende Känguru ist wieder da! Diesmal besteht seine Mission aus dem Erretten von Tieren, die von einem Jäger gefangen wurden und verkauft werden sollen. Kindgerechtes Jump & Run zur Weihnachtszeit.

TEST AUF SEITE 58

Hersteller: JoWood
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	69%	–%	78%

LEGO KNIGHTS ...

Ihr schlüpft in die Rolle heldenhafter Ritter und müsst neun gefährliche Missionen bestehen, um das Land vor dem finsteren Ritter Vladek zu bewahren. Nettes Action-Adventure für alle Lego-Fans und vor allem für jüngere Spieler geeignet.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	64%	66%	67%

SHREK 2 FLEHE UM ...

Der heimliche Star des Kinofilms, der gestiefelte Kater, schlüpft in seine erste Hauptrolle. Kunterbuntes Jump & Run mit netter Grafik und solidem Gameplay. Vor allem jüngere Kinofans werden ihren Spaß haben. Highlights sucht man aber vergeblich.

Hersteller: Activison
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	72%	–%	70%

2 IN 1

Findet *Nemo & Monster AG*: zwei lustige Filmumsetzungen auf einem Modul. Bringt Nemo wieder heil nach Hause und sorgt in der Monster AG für Ruhe und Ordnung. Grafisch nett, können die Titel auch spielerisch durchaus gefallen.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	69%	–%	68%

NEED FOR SPEED ...

Auch im zweiten Teil dreht sich wieder alles um getunte Flitzer. Bastelt euch euren eigenen Traumwagen und zeigt den Idioten da draußen, wo der Hammer hängt. Dank größeren Umfangs und Minispielen einen Tick besser als der Vorgänger.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	77%	77%	79%

2 IN 1 HOT WHEELS

Das ist doch mal was: zwei Rennspiele auf einer Cartridge. Auf Dauer bieten aber beide Titel zu wenig Abwechslung, um überzeugen zu können. Wer einen kurzweiligen Rennspaß für zwischendurch sucht, könnte aber seine Freude daran haben.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
55%	58%	–%	60%

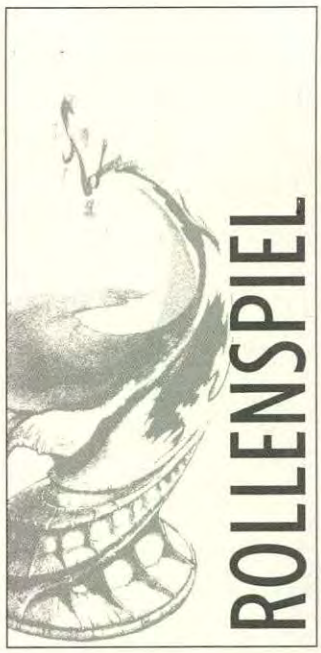
2 IN 1 MOTOGP + GT 3

GT 3 Advance und *MotoGP* auf einem Modul. Sowohl Umfang als auch Spielbarkeit dürften Rennspielfans erfreuen. Besonders *GT 3* macht dank der einfachen Steuerung richtig viel Freude. Ein toller Rennspielspaß für euer Handheld!

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	72%	65%	75%



FINAL FANTASY I & II

Zum ersten Mal komplett in Deutsch, präsentieren sich die beiden Urväter der berühmten *FF*-Reihe auch technisch in Bestform. Alle Rollenspieler und *FF*-Fans dürfen sich diese Umsetzung nicht entgehen lassen.

TEST AUF SEITE 62

Hersteller: Nintendo
Termin: 10. Dez. **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	77%	–%	86%

YU-GI-OH! KÖNIGREICH ...

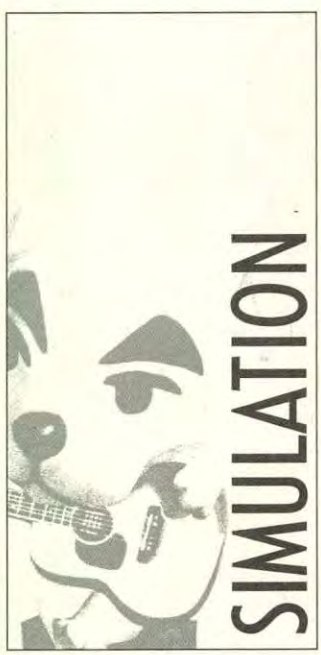
Alle *Yu-Gi-Oh!*-Fans erwartet mit *Königreich der Illusionen* ein Rollenspiel. Leider fehlt es dem Titel an spielerischer Tiefe, um langfristig überzeugen zu können. Fans werden trotzdem ihre Freude haben.

TEST AB SEITE 57

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	61%	60%	56%



PFERD & PONY ...

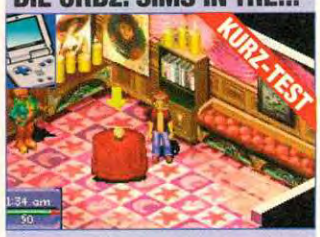
Erstaunlich gute Simulation eines kompletten Reiterhofes. Pflegt eure Pferde, baut die Besucherparkplätze und Gästehäuser aus, stellt Reitlehrer ein oder züchtet eure eigenen Hotteshüs. Eine einfache, aber durchaus spaßige Wirtschaftssimulation.

Hersteller: DTP
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	40%	–%	70%

DIE URBZ: SIMS IN THE...



Tragbare Version der Lebenssimulation. Auch auf dem Game Boy Advance treiben die Sims ihr Unwesen und ihr seid vollauf damit beschäftigt, euren Alltag zu meistern. Schöne Handheld-Version mit hoher Langzeitmotivation. Empfehlenswert!

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	82%	77%	79%

DIE URBZ: SIMS IN THE...

Ihr wollt schon lange von zu Hause ausziehen? Hier könnt ihr erstmal virtuell erste Lebenserfahrungen machen und werdet schnell merken, dass es gar nicht so leicht ist, auf eigenen Beinen zu stehen.

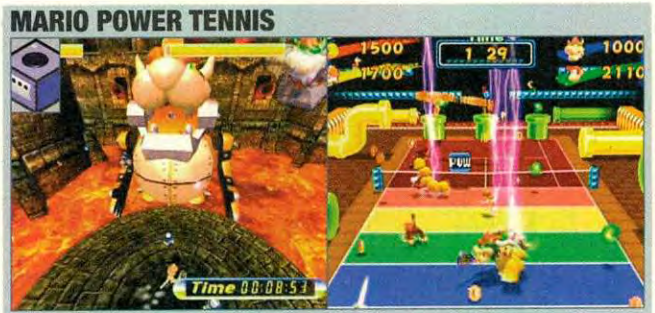
TEST AB SEITE 54

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	84%	79%	80%

MARIO POWER TENNIS



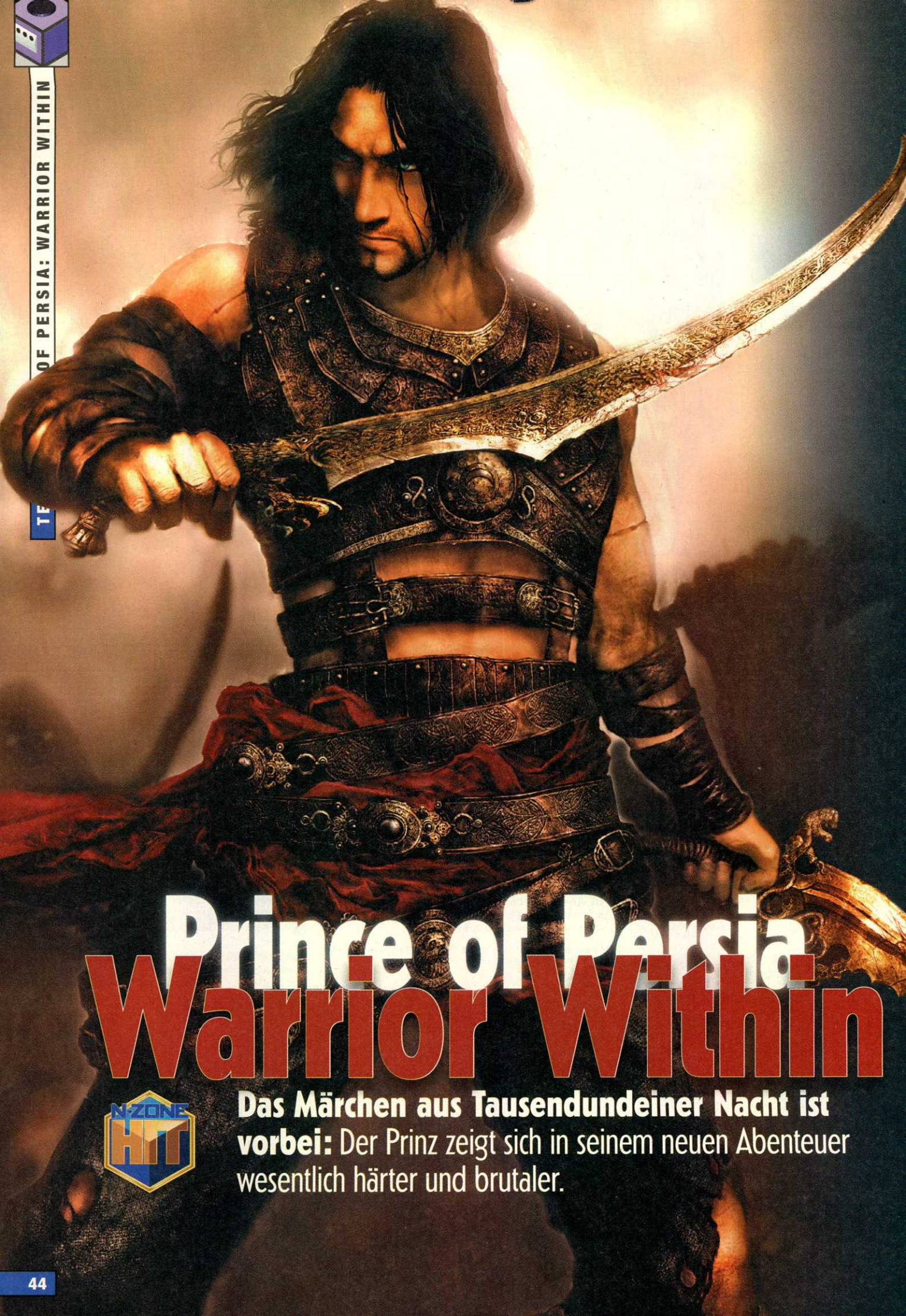
Kann Mario Tennis die hohen Erwartungen erfüllen und den N64-Klassiker noch einmal übertrumpfen? Wir können zumindest sagen, dass die GameCube-Version richtig gut gelungen ist. Der große Umfang, die witzigen Mini-Spiele sowie die hervorragende Spielbarkeit sprechen für *Mario Power Tennis*. Richtig klasse wird der Titel aber erst, wenn man zu mehreren vor dem GameCube hockt. Eines ist klar: Hier erwartet uns das beste Tennisspiel für den GameCube. Bis Ende Februar müssen Europäer noch ausharren.

TEST AB SEITE 68

Hersteller: Nintendo
Termin: 25. Februar **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

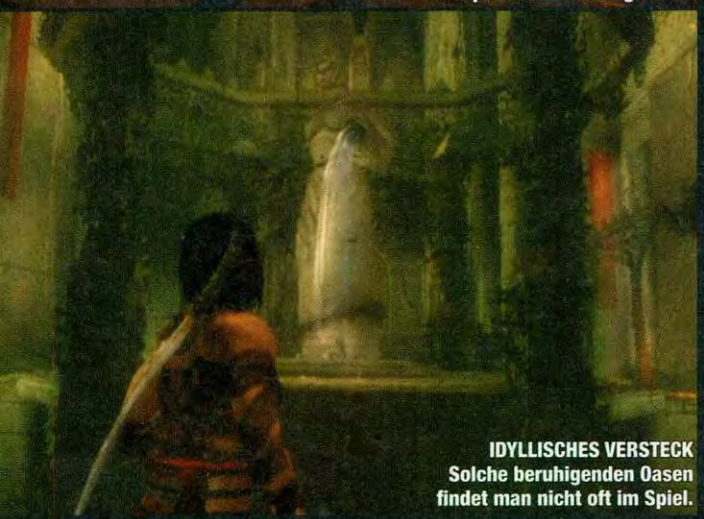
GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	83%	92%	89%



Prince of Persia Warrior Within

Das Märchen aus Tausendundeiner Nacht ist vorbei: Der Prinz zeigt sich in seinem neuen Abenteuer wesentlich härter und brutaler.

AUFTAKT Auf dem Schiff des Prinzen wird der Spieler in die Spielmechanik eingeführt.



IDYLLISCHES VERSTECK Solche beruhigenden Oasen findet man nicht oft im Spiel.

Der persische Prinz hat wahrlich eine lange Geschichte zu erzählen. Vor knapp 13 Jahren erblickte er zum ersten Mal das Licht der Pixelwelt und turnte sich in die Herzen der Spieler. Massenweise Konvertierungen für alle damals gängigen Konsolen und Plattformen belegten seinen Erfolg. Nach *Prince of Persia 3D* war es allerdings um den blaublütigen Klettermaxe bedenklich still geworden. Ubisoft entschloss sich 2003 zu einer Reanimation der Serie und präsentierte der Spielergemeinschaft einen grandiosen Titel, der ohne Probleme einen Platz unter den besten Spielen des Jahres gefunden hat. Mit Spannung haben wir im zurückliegenden Jahr die Entwicklung der Fortsetzung zu *Prince of Persia: The Sands of Time* verfolgt. Nach den ersten Informationen zur Hintergrundgeschichte und der Sichtung der ersten Bilder war schnell klar, dass der Titel zu einem ebenbürtigen, wenn nicht sogar besseren Abenteuer als der erste Teil heranreift.

SCHLUSS MIT LUSTIG

Der größte Unterschied zum grandiosen Vorgänger ist die Aufmachung. Statt farbenfroher Umgebungen mit idyllischer Hintergrundmusik wird dieses Mal eine ziemlich düstere Atmosphäre geboten. Heruntergekommene Schlossbauten, die durch herumliegendes Geröll und von Unkraut überwucherte Wände nicht unbedingt zu einem entspannenden Spaziergang einladen. Fackellicht beleuchtet die Schauplätze nur spärlich und unterstreicht damit die düstere Atmosphäre. Mit dem verträumten Tausendundeine-Nacht-Ambiente des Vorgängers hat *Warrior Within* also kaum noch etwas gemein. Dazu wird dem Spieler ständig knallharte Rockmusik ans Trommelfell geballert, die glänzend mit der Gesamtstimmung harmoniert. Der Prinz hat sich ebenfalls mächtig verändert. Nach den Ereignissen aus *The Sands of Time* ist er ständig auf der Flucht vor dem Dahaka. Dieses scheinbar teuflische Monster ist der Wächter über die weltliche Zeitlinie. Wie wir wissen, war die Zeit in *The Sands of Time* des Prinzen liebstes Spielzeug. Mithilfe des Zeitsandes manipulierte er den Lauf der Dinge und konnte somit am Ende des Spiels sein eigenes Leben

INFO SO FUNKTIONIERT DER SAND DER ZEIT

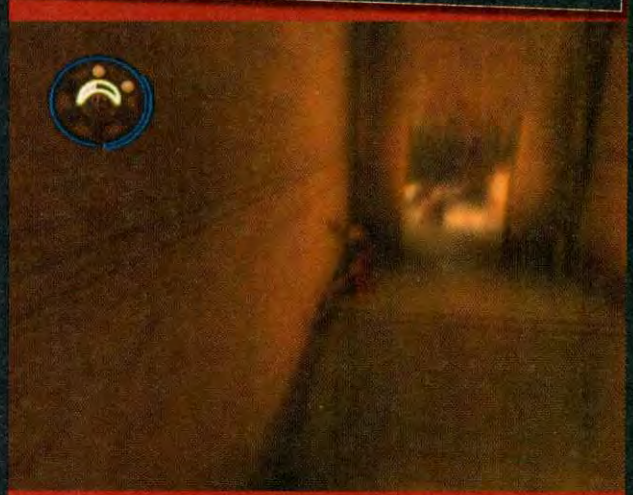
Die wichtigsten Spezialfähigkeiten

Wie schon im ersten Teil kann der junge Held den mystischen Sand der Zeit einsetzen, der ihn zu einem noch unangenehmeren Gegenspieler macht.

Den Sand der Zeit bekommt man entweder, indem man Gegner elegant beseitigt, oder indem man herumstehende Kisten, Fässer, Bottiche etc. zerstört. Während des Abenteuers lernt man mehrere Spezialfähigkeiten, die im späteren Verlauf des Spiels unentbehrlich sind. Hier die zwei wichtigsten Features:

ZEIT ZURÜCKSPULEN Hiermit ist es (ausreichend Zeitsand vorausgesetzt) möglich, die Zeit um etwa zehn Sekunden zurückzuspulen. Hervorragend geeignet, um unvorsichtige Aktionen wie tödliche Abstürze oder eingesteckte Treffer bei Kämpfen wieder wettzumachen. Dieses nützliche Feature hält den Frustfaktor selbst in schwierigen Abschnitten relativ niedrig.

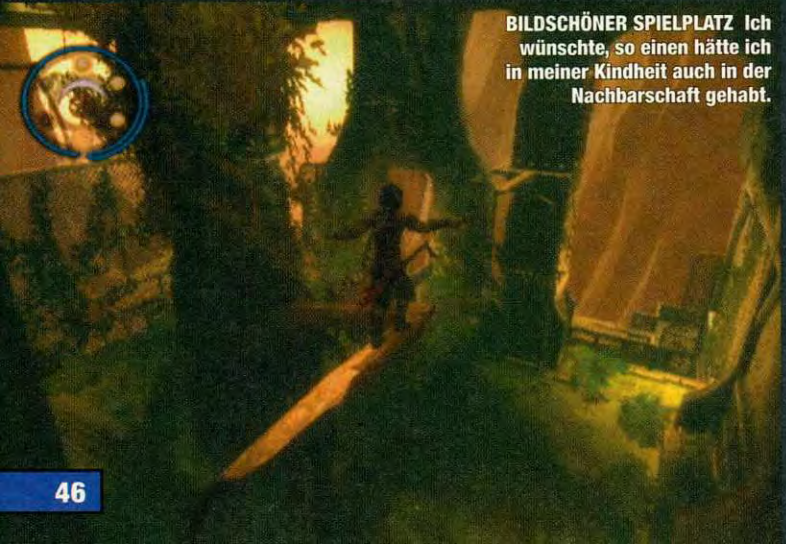
ZEIT VERLANGSAMEN Dieses Feature ist ebenfalls überlebenswichtig. Während alles um die Hauptfigur herum in Zeitlupe abläuft, kann sich der Held in normaler Geschwindigkeit weiterbewegen. Im weiteren Verlauf des Spiels verfügt der Prinz über die Macht, mithilfe des Zeitsandes starke Angriffe auszuführen, die mehreren Gegner gleichzeitig Schaden zufügen.



NEUZUGANG Fahnen sind neuerdings auch ein beliebtes Spielzeug des Prinzen.

ZWISCHENGEGNER Solche Auseinandersetzungen kommen, im Vergleich zum Vorgänger, in Warrior Within viel öfter vor.

AKROBAT Einige der neuen Moves sehen zwar zirkusreif aus, sind aber auch ziemlich tödlich.



BILDSCHÖNER SPIELPLATZ Ich wünschte, so einen hätte ich in meiner Kindheit auch in der Nachbarschaft gehabt.

INFO ZEITWÄCHTER

Der Dahaka

Nach der Zeitmanipulation in The Sands of Time hat der Prinz einen ständigen Verfolger.

Dieses furchteinflößende Ungetüm tritt in *Warrior Within* einige Male in Erscheinung und bringt den Prinzen in eine brenzlige Situation. Erscheint der Dahaka, so färbt sich der Bildschirm schwarz-weiß und man muss unter enormem Druck eine Geschicklichkeitspassage meistern. Während dieser spektakulären Flucht steigt der Adrenalinspiegel auf Rekordwerte an und die Erleichterung ist groß, wenn man sich hinter einen Wasservorhang rettet; das nasse Element stellt für den Dahaka nämlich ein unüberwindliches Hindernis dar.

retten. Der Dahaka sieht solche Verstöße gegen das Zeit-Kontinuum nicht sehr gerne, zumal der Prinz auf diese Weise seinem Schicksal entgangen ist und eigentlich tot sein sollte. Damit wieder alles seine Richtigkeit hat, macht er Jagd auf den Zeitsünder. Dieser ständigen Gefahr ausgesetzt, ist der Prinz viel erwachsener, härter und skrupelloser geworden.

Er bearbeitet seine Gegner mit Säbeln, Schwertern und Äxten, dass das Pixel-Blut (auf Wunsch auch abschaltbar) nur so spritzt! Bei besonders harten Attacken passiert es zudem regelmäßig, dass die Gegner mir nichts, dir nichts den Kopf verlieren oder kurzerhand in zwei Stücke geteilt werden. Man könnte fast meinen, der kleine Prinz habe seit seinem letzten Abenteuer eine Metzgerlehre absolviert – vielleicht möchte Ubisoft durch die erhöhte Gewaltdarstellung die Verkäufe etwas steigern. Der Vorgänger ging nämlich in etwas enttäuschender Stückzahl über die Ladentheken. Bei der Spielbarkeit gibt es dagegen weit weniger Veränderungen. Noch immer ist *Prince of Persia* ein hervorragender Mix aus reinrassigem Actionspiel mit vielen Kämpfen und herausforderndem Geschicklichkeitsspiel. Nur wer sich beim Meistern der unzähligen Fallen, Gruben und Abhänge genauso geschickt anstellt wie beim Zerpflücken der Feinde, hat eine Überlebenschance. Glücklicherweise wurde an der beinahe perfekten, da sehr eingängigen Steuerung des Vorgängers festgehalten. Nur wenige Knöpfe werden benötigt, um mit dem mutigen Perser sämtliche Kletteraktionen auszuführen. So verwundert es auch nicht, dass man bereits nach wenigen Spielminuten mit der Steuerung vertraut ist und sich voll und ganz auf die verwinkelten Schauplätze konzentrieren kann. Die Dungeons sind nicht nur sehr intelligent aufgebaut, sondern auch äußerst abwechslungsreich. Einzig die Tatsache, dass man einige (große und knifflige) Räume oft mehrmals meistern muss, nervt ab und an. Das Angriffsrepertoire des Helden hat unterdessen ordentlich zugelegt. Nicht nur, dass er neuerdings zwei Waffen gleichzeitig für seine todbringenden Attacken benutzen kann, er hat in seiner einjährigen Pause auch massig neue Combos gelernt. Dadurch gestalten sich die Kämpfe jetzt weitaus abwechslungsreicher und fairer als noch im Vorgänger. Ebenfalls neu ist, dass man

bei *Warrior Within* wesentlich mehr Bosskämpfe absolviert. Die teilweise riesigen Widersacher sehen nicht nur imposant aus, sondern können auch nur mit der entsprechenden Taktik besiegt werden.

TRAUMHAFT IN JEDER HINSICHT

Auf technischer Seite holt der Titel alles aus dem GameCube heraus. Sowohl die Figuren als auch die Umgebung sind detailliert ausgearbeitet und überzeugen mit wunderschönen Texturen. Daneben gibt es wieder fantastische Lichteffekte zu genießen, die dem Spiel seine einzigartige Atmosphäre verleihen. Die Animationen des persischen Prinzen gehören zudem ohne Zweifel zum Besten, was sich jemals auf dem Fernsehbildschirm abgespielt hat. Es ist einfach traumhaft anzusehen, wie der Held akrobatische Höchstleistungen vollbringt. Angesichts der erstklassigen Technik von *Warrior Within* lassen sich die selten auftretenden Ruckler leicht verschmerzen. Der harte Sound passt aber einfach perfekt zum Geschehen. Auch die Synchronstimmen von Johnny Depp und Monica Bellucci passen sehr gut.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	13 bis 16 Stunden
Ladezeit:	14 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX	
Umfang:	13 bis 16 Stunden
Ladezeit:	14 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

Playstation 2	
Umfang:	13 bis 16 Stunden
Ladezeit:	26 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

FAZIT

Die GameCube- und Xbox-Fassung setzen sich klar von der PS2-Version ab. Diese ruckelt sehr oft und die Ladezeiten sind merklich länger.

DETAIL-CHECK PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Der Prinz ist tot, es lebe der Prinz

Gleiches Spielprinzip, unterschiedliche Aufmachung – trotz ähnlichem Look unterscheiden sich die beiden Prinzen-Titel stark voneinander.

PRINCE OF PERSIA 2

STEUERUNG ★★★★★

Auch im zweiten Teil ist die Steuerung fantastisch. Zudem ist sie beim Kämpfen umfangreicher.

Zugänglichkeit: Wer den ersten Teil kennt, ist bei *Warrior Within* nach wenigen Minuten im Spiel.

Klettern: Dank der genialen Steuerung lassen sich alle Bewegungen kinderleicht ausführen.

Kämpfen: Deutlich überarbeitete Angriffsmöglichkeiten. Durch wesentlich mehr Moves sind die Kämpfe fairer und es macht noch mehr Spaß, die Feinde zu vernichten.

Rätsel: Beim zweiten Teil gibt es etwas weniger Rätsel als beim ersten. Man legte mehr Wert auf Action und Klettern.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★

Der Spielspaß beim ersten Durchspielen ist enorm. Für den zweiten Teil sollten Sie ca. 16 Stunden (je nach Können) einplanen.

Wiederspielwert: Gering. Es gibt zwar drei Schwierigkeitsgrade und einige freispielbare Goodies (Artworks), das reicht aber nicht aus.

MOTIVATIONSKURVE

1 Zu Beginn spielt man mit den neuen Möglichkeiten herum. Genial.

2 Schauplätze müssen wiederholt besucht werden. Etwas nervig.

3 Die Story wird interessanter und die Umgebungen fordernder.

4 Phänomenales Motivationshoch. Das Ende ist in greifbarer Nähe.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Fantastisch. Das wesentlich düsterere Setting wird grandios dargestellt. Neben den tollen Lichteffekten sind es vor allem die wunderschönen Animationen, die begeistern.

Soundeffekte: Satt. Die deutschen Synchronstimmen von Johnny Depp und Monica Bellucci liefern astreine Arbeit ab und passen perfekt.

Musik: Coole und harte Rockmusik, unter anderem von Godsmack, die absolut perfekt zum Geschehen passt.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

PRINCE OF PERSIA 1

STEUERUNG ★★★★★

Die intuitiven Kontrollen sind schnell erlernt und narrensicher einsetzbar. Besser geht's kaum.

Zugänglichkeit: Neue Moves werden erklärt und gehen sofort in Fleisch und Blut über.

Klettern: Die Steuerung ist präzise und alle Kletterpassagen sind perfekt zu meistern.

Kämpfen: Das Kampfsystem hat Schwächen, wenn mehrere Feinde angreifen. Gelegentlich verliert man aufgrund der hektischen Kamera die Übersicht.

Rätsel: Die Rätsel sind logisch aufgebaut, zur Not auch durch Ausprobieren lösbar und lockern das Geschehen angenehm auf.

UMFANG & MOTIVATION ★★★½

Auch wenn jede Minute ein Genuss ist, hätten es noch ein paar Levels mehr sein dürfen. Knapp zehn Stunden Spielzeit ist etwas mau.

Wiederspielwert: Nach dem ersten Durchspielen ist die Luft raus. Wenigstens kann man den ersten Teil der Serie freispielen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Spieler bekommt einen Überblick über die spielerische Breite. Toll.

2 Man trifft unvorbereitet auf die ersten fiesen Gegner. Etwas frustig.

3 Die Story wird spannender. Man möchte wissen, wie es weitergeht.

4 Auf dem Weg zum grandiosen Finale ist die Motivation überragend.

GRAFIK & SOUND ★★★★½

Referenzklasse! Die Darstellung der Kulissen ist ein Traum, die Lichteffekte sehr hübsch und die Animationen wunderbar. Außerdem läuft das Spiel ruckelfrei!

Soundeffekte: Generell ist die Soundkulisse etwas blass. Die englischen Sprecher machen ihren Job dagegen sehr gut.

Musik: Die hübschen Kompositionen kommen leider nur selten im Spiel zum Einsatz.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak geht wieder in den Turnverein.

Was für ein Spiel! Von der ersten Minute an konnte mich das neue *Prince of Persia*-Abenteuer voll überzeugen. Der Spieler bekommt auf technischer Seite traumhafte Animationen, Lichteffekte und Umgebungen zu Gesicht. Mit der Steuerung finden sich Fans des Vorgängers sofort zurecht. Neulinge erlangen nach wenigen Minuten die totale Kontrolle über die vielen Bewegungsmöglichkeiten. Spielerisch fügen sich die neuen Aktionen perfekt ins Spiel ein und auch die immens gestiegene Anzahl an Schlag- und Trittkombinationen lässt sich flüssig ausführen. Nur die völlig überzogene Gewaltdarstellung ist etwas unverständlich. Ohne die Brutalität wäre das Spiel auch nicht schlechter. Für Fans grandioser Spiele wird es jedenfalls ein teures Weihnachten.

TEST

POP: WARRIOR WITHIN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Speichern:	21 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Termin 2. Dezember	Preis Ca. € 60,-

- ⊕ Grandiose Grafik
- ⊕ Fantastische Animationen
- ⊕ Geniale Atmosphäre
- ⊕ Packende Musik

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Formidabel. Kenner des Vorgängers finden sich sofort wieder rein, Neulinge nach wenigen Minuten."

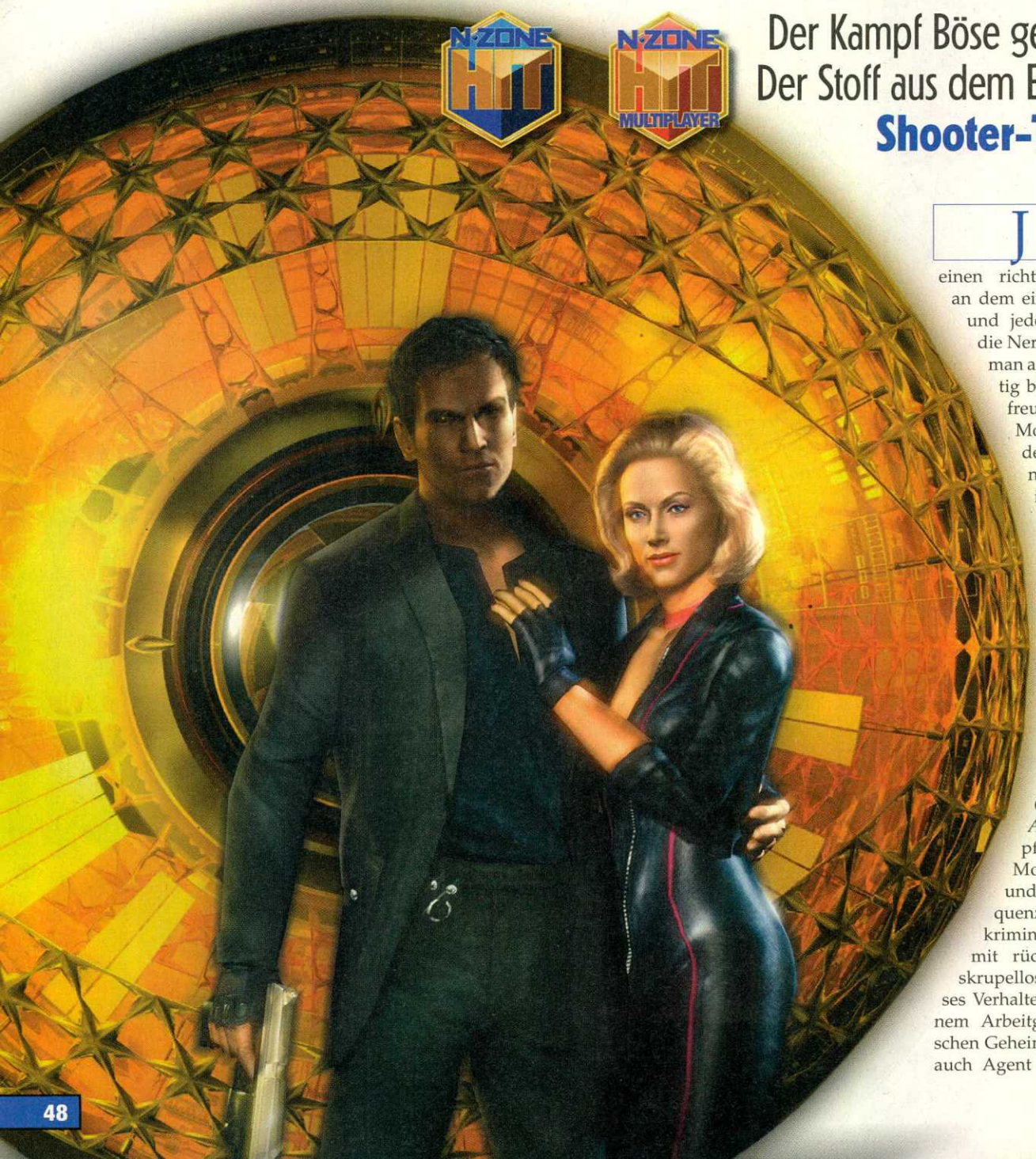
STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	89%	–%	92%

„Einfach umwerfend. Warrior Within überzeugt mit neuem Stil, ist aber auch sehr brutal. "

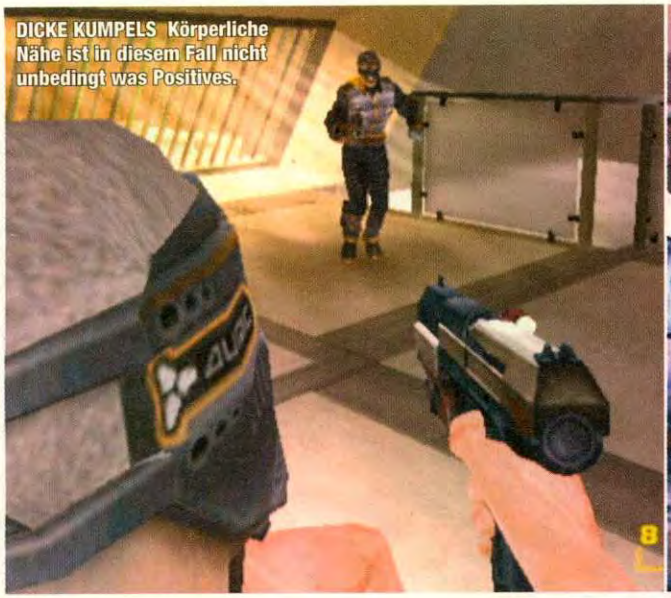
GoldenEye Rogue Agent



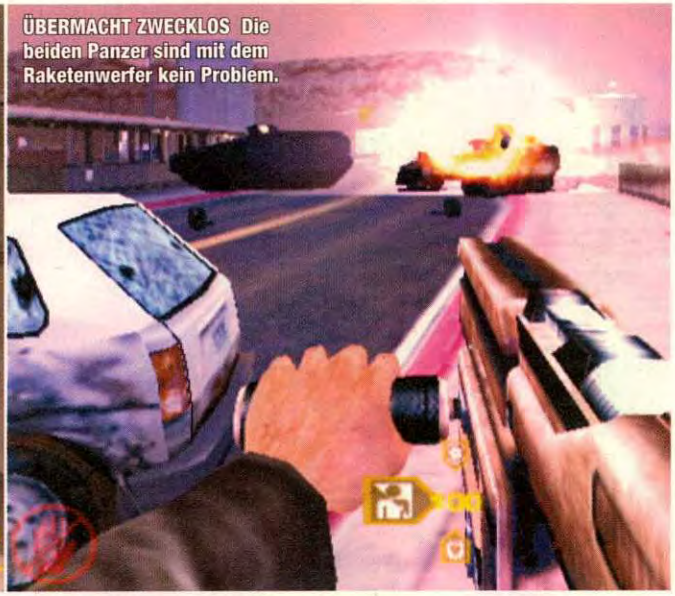
Der Kampf Böse gegen Böse! Der Stoff aus dem EAs **neuer Shooter-Traum** ist.

Jeder von uns hat ihn schon einmal erlebt: einen richtig besch... Tag, an dem einem einfach alles und jeder so richtig auf die Nerven geht. An dem man am liebsten so richtig böse wäre und ein freundliches „Guten Morgen, wie geht's denn so?" mit einem Faustschlag ins Gesicht beantworten würde. Zum Glück halten uns der gesunde Menschenverstand und die Konsequenzen, die so ein Verhalten nach sich ziehen würde, zurück.

Der Protagonist in EAs neuem Ego-Shooter *GoldenEye: Rogue Agent* hingegen pfeift auf jegliche Moralvorstellungen und mögliche Konsequenzen. Er begegnet kriminellen Subjekten mit rücksichtsloser und skrupelloser Brutalität. Dieses Verhalten wurde von seinem Arbeitgeber, dem britischen Geheimdienst MI6, dem auch Agent 007 James Bond



DICKE KUMPELS Körperliche Nähe ist in diesem Fall nicht unbedingt was Positives.



ÜBERMACHT ZWECKLOS Die beiden Panzer sind mit dem Raketenwerfer kein Problem.

angehört, lange Zeit mit zwei zugedrückten Augen hingenommen. Doch die Geduld endet, als 007 bei einem Einsatz ums Leben kommt. MI6 macht den namenlosen Agenten für den Tod von James Bond verantwortlich und suspendiert ihn kurzerhand. Goldfinger hat während des letzten Einsatzes das brutale Potenzial des Agenten erkannt und ihm ein Angebot gemacht, das er nach seinem Rauswurf natürlich dankend annimmt. Fortan kämpft er gegen Dr. No, der mit Goldfinger einen erbitterten Krieg um die Herrschaft über die Unterwelt führt.

SCHAU MIR INS AUGE, KLEINES

Während des Einsatzes in Fort Knox verliert er nicht nur einen Kollegen und dadurch später auch seinen Job, sondern auch sein rechtes Auge. Hochtechnisierten Ersatz in Form eines mechanischen, goldenen Auges bekommt er von Francesco Scaramanga, der ihm damit auch zu seinem neuen Namen verhilft: GoldenEye. Das wertvolle Sehorgan beschert dem Rogue Agent und somit auch dem Spieler insgesamt vier besondere Fähigkeiten (siehe Extrakasten auf Seite 50). Ganz seiner mörderischen Veranlagung entsprechend lässt GoldenEye allerdings überwiegend die Waffen sprechen. Und derer gibt es genug, um jeden Shooter-Fan zufrieden zu stellen. Zum Glück ist man nicht auf eine Waffe beschränkt, sondern kann auch zwei Bleispritzen gleichzeitig mit sich

INFO **HAUPTDARSTELLER**

Club der Schwerverbrecher

Das Bond-Universum hat sehr viele Verbrecher kommen und gehen sehen. EA reanimiert extra für den neuen Ego-Shooter einige tot geglaubte Kriminelle.

Dr. No

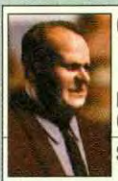
Leinwandauftritt: James Bond 007 jagt Dr. No (1962)

Schauspieler: Joseph Wiseman

Pussy Galore

Leinwandauftritt: Goldfinger (1964)

Schauspielerin: Honor Blackman



Goldfinger

Leinwandauftritt: Goldfinger (1964)

Schauspieler: Gert Fröbe

Xenia Onatopp

Leinwandauftritt: Goldeneye (1995)

Schauspielerin: Famke Janssen

Francesco Scaramanga

Leinwandauftritt: Der Mann mit dem goldenen Colt (1975)

Schauspieler: Christopher Lee

Oddjob

Leinwandauftritt: Goldfinger (1964)

Schauspieler: Harold Sakata

HINTERHÄLTIG Viele Fallen, wie hier eine unter Strom setzbare Wasserpfütze, kann man zum eigenen Vorteil nutzen.

KNALLHART Spätere Spielabschnitte sind nicht zuletzt wegen gut gepanzerter Feinde ziemlich schwer.

herumtragen. Der Clou an der ganzen Sache ist die getrennte Steuerung beider Hände über die L- und R-Schultertasten und die daraus resultierende Kombination zweier unterschiedlicher Waffenarten. Für dicke Wummen wie den Raketenwerfer, die Chaingun, das schwere MG AR4 Commando oder die fiese Omen-XR-Waffe, die bei einem einzigen Treffer das Opfer in seine Atome aufspaltet, benötigt man jedoch beide Hände. Diese Einschränkung wird aber durch die erhöhte Durchschlagskraft wieder ausgeglichen.

KÖPFCHEN IST ALLES

Die Entwickler von EA Los Angeles haben sich sehr viel Mühe gegeben, allen Gegnern eine überzeugende Prise Grips zu verpassen, um dem Spieler das Leben schwer zu machen. Und das ist zweifelsfrei wirklich beeindruckend gelungen. Dr. Nos Einheiten agieren so überzeugend schlau, dass sie oftmals eine ganz eigene Herausforderung darstellen. Sie

INFO WAFFENUNTERSTÜTZUNG

Wer braucht denn Q, wenn er ein goldenes Auge hat?

James Bond hat den tatterigen Wissenschaftler – und *GoldenEye* hat Francesco Scaramanga, der ihn mit dem coolen Wunderauge versorgt. Hier geben wir euch einen Überblick über die vier Funktionen des goldenen Auges.

E.M. Hack:

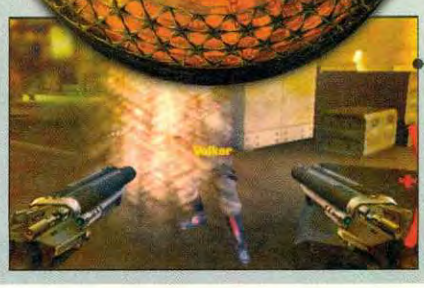
Mithilfe dieses Hacker-Tools lassen sich Schalter aus weiter Entfernung aktivieren, beispielsweise um eine der vielen Fallen auszulösen. Später kann man auf diesem Wege auch Selbstschussanlagen für eigene Zwecke benutzen. Feindliche Waffen können ebenfalls manipuliert werden, was aber in der Hitze des Gefechts eher umständlich ist.

Magnetic Field:

Mit dem magnetischen Feld lassen sich Gegner durch die Luft wirbeln. An und für sich eine coole Sache, nur ist in der Hitze des Gefechts kaum Zeit, um wirksam Gebrauch davon zu machen. Außerdem wird enorm viel Energie für eine Anwendung verbraucht, die ihr oft in der nächsten Situation schmerzlich vermissen werdet.

M.R.I. Vision:

Diese Funktion erhält man gleich zu Beginn der Verbrecherkarriere. Damit werden Gegner durch Mauern, Decken und andere Gegenstände hindurch sichtbar. In Verbindung mit der Railgun wird dieses Feature gerade in späteren Levels überaus nützlich. Die automatische Zielerfassung ist in solchen Situationen allerdings unwirksam.



Polarity Shield:

Der Schild bietet euch den Vorteil der Beweglichkeit bei gleichzeitigem Schutz vor gegnerischem Feuer. Je nach Durchschlagskraft der feindlichen Projektile braucht sich die Energie schneller oder langsamer auf. Dieses Feature kommt als drittes hinzu und ist in späteren Levels und bei schwer bewaffneten Gegnern oft ein Lebensretter.

suchen Schutz hinter Kisten, versuchen euch einzukreisen und rufen Verstärkung. Gerade in späteren Levels treten Feinde mit dicker Panzerung und starker Bewaffnung auf, die dem Spieler einiges an Können abverlangen und in einigen Fällen schneller ein Bildschirmleben kosten, als einem lieb sein kann. Einfaches Drauflosstürmen in Rambo-Manier führt demnach fast immer zum Tod.

NOCH 'NE TEXTUR, BITTE!

GoldenEye: Rogue Agent definiert das Genre der Ego-Shooter bestimmt nicht neu, überzeugt aber durch die überragende KI der Gegner und die schnörkellose und pausenlose Action. Für richtig coole Abwechslung sorgen die Funktionen des goldenen Auges. Es macht unwahrscheinlich Laune, mit der Röntgenblick-Funktion auf der Lauer zu liegen und anschließend mit der Railgun ein paar Gegner zu eliminieren, die gar nicht wissen, woher die Schüsse kommen. Zudem ist der Vierspieler-Modus sehr gut. Allerdings muss das Spiel erst im Kampagne-Modus durchgespielt werden, bis alle Maps zur Verfügung stehen. Insgesamt sorgen drei unterschiedliche Spielarten und eine überzeugende Auswahl an sehr gut gestalteten Levels für ausgedehnte Schusswechsel im heimischen Wohnzimmer. In spielerischer Hinsicht haben die Entwickler also einen richtig guten Job gemacht. Was den technischen Aspekt betrifft, hätten sie dem GameCube aber durchaus ein paar abwechslungsreiche Texturen mehr aus dem Grafik-Prozessor kitzeln können: Die Umgebungen wirken leider etwas eintönig. Der Sound präsentiert sich hingegen routiniert mit anheizenden Musikstücken und Sprachsamples. In der deutschen Version konnten die Entwickler leider nicht für alle Hauptfiguren die Original-Synchronsprecher verpflichten, trotzdem ist die Synchronarbeit sehr gut gelungen. Electronic Arts präsentiert uns also mit *GoldenEye: Rogue Agent* einen sehr guten Ego-Shooter , der mit dem indizierten N64-Titel übrigens nichts zu tun.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Auge um Auge

Ein Universum, aber zwei völlig unterschiedliche Helden – wir zeigen euch, wer die Nase vorne hat.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

GAMEPLAY ★★★★

Der Ego-Shooter bietet gute Unterhaltung, ohne das Genre besonders nach vorne zu bringen.

Steuerung: Die einwandfreie Steuerung und ein fast perfektes automatisches Zielsystem erleichtern die gerade im späteren Verlauf hitzigen Gefechte.

Missionsdesign: Das Leveldesign ist ganz auf schnelle Action ausgelegt und funktioniert sehr gut.

Fahrzeuge:

Keine Fahrzeuge vorhanden.

Künstliche Intelligenz: Einfach grandios. Bei höheren Schwierigkeitsgraden genießt man die volle Gegnerintelligenz.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★

Auf „Easy" ist nach gemäßigter Anstrengung der Abspann schnell erreicht. Die härteren Einstellungen bieten aber neue Herausforderungen.

Levels: 20 Abschnitte.

Abwechslung: Fahrzeugmissionen gibt es in *Rogue Agent* nicht, das Spiel ist ein Ego-Shooter ohne große Zusatzaufgaben.

Speichermanagement: Nach jedem der Spielabschnitte innerhalb der acht Hauptlevels wird gespeichert.

Langzeitmotivation: Der überaus gelungene Mehrspieler-Modus hält euch und eure Kumpels auch länger bei der Stange.

MULTIPLAYER ★★★★

Deathmatch oder Teamplay stehen zur Verfügung. Wenn man zu viert spielt, leidet die Übersicht ein wenig unter den eingeblendeten Anzeigen.

Spieleranzahl: Maximal vier Spieler dürfen sich gegenseitig beharken.

Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch und Objective-Based Team War.

GRAFIK & SOUND ★★★★

Die Charaktere sehen sehr gut aus, während die Hintergrundoptiken von wechselnder Qualität sind.

Darstellung: Das Spiel gerät bei sehr hohem Gegneraufkommen und vielen Effekten ins Stocken.

Präsentation: Das Game ist toll inszeniert und lebt eindeutig vom 2-Waffen- und Augen-Feature.

Soundeffekte: Sprachausgabe und Effekte entsprechen dem hohen EA-Niveau, das man erwarten darf.

Musik: Leicht abgewandelte Melodien und neue, situationsabhängige Tracks harmonieren prima mit dem Spiel.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

007: ALLES ODER NICHTS

GAMEPLAY ★★★★

Dank der neuen Außenansicht gibt's mehr Abwechslung und Übersicht, aber auch Zielprobleme.

Steuerung: Die Fahrzeugmissionen sind simpel und eingängig, zu Fuß hat man ebenfalls alles gut unter Kontrolle. Allerdings stört gelegentlich das bockige Zielsystem.

Missionsdesign: Viele Stellen muss man sich merken, dafür sind die Missionen knackig und kurz.

Fahrzeuge: Porsche Cayenne Turbo, Aston Martin Vanquish V12, Triumph Daytona 600, Helikopter, Panzer, Rallye-Wagen.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verschanzen sich zwar hinter Kisten, werden aber nach einiger Zeit ungeduldig und rennen in ihr Verderben.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der erste Durchlauf dauert weniger als zwölf Stunden. Die vielen Extras und der Mehrspieler-Modus halten bei der Stange.

Levels: 28 Abschnitte.

Abwechslung: Ab und an darf die Kontrolle von Fahrzeugen übernommen werden, die sich allesamt sehr gut steuern lassen.

Speichermanagement: Es wird nach jedem erfolgreich absolvierten Abschnitt gespeichert.

Langzeitmotivation: Medaillen, Bonusmaterial und umfangreiche Mehrspieler-Modi motivieren auch auf längere Sicht.

MULTIPLAYER ★★★★

Der Umfang der Spiel-Modi ist beachtlich und für einen Actiontitel sehr gut. Technisch wurde ebenfalls saubere Arbeit abgeliefert.

Spieleranzahl: Zwei kooperativ, vier gegeneinander im Splitscreen

Spielmodi: Etwas weniger, als bei *GoldenEye*: Cooperative, Race, Scramble und Arena.

GRAFIK & SOUND ★★★★½

Wow! Die Umgebungen sind detailreich, die Figuren ebenfalls. Hier gibt's wirklich fast nichts zu meckern.

Darstellung: Nur die Zwischensequenzen ruckeln, im eigentlichen Spiel bleibt's angenehm flüssig.

Präsentation: Wie im Kino! Besser kann man ein *Bond*-Spiel fast nicht mehr inszenieren.

Soundeffekte: Ob Motorensounds oder Waffeneffekte, alles klingt glaubwürdig und fett.

Musik: Ein eigener *Bond*-Song sowie bekannte und neue Melodien passen hervorragend zur Situation.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak will eine Railgun für zu Hause.

Die Videospielewelt braucht mehr Antihelden. Aufseiten der Guten zu kämpfen macht zwar Spaß, aber Spiele, in denen man einen richtigen Fiesling übernimmt, sind irgendwie reizvoller. Bei *Rogue Agent* kommt das Bad-Guy-Feeling nicht so gut rüber, da man ständig andere Gangster umnietet. Trotz allem macht der Titel eine Menge Spaß, was zum größten Teil der exzellenten künstlichen Intelligenz zu verdanken ist. Alle feindlichen Einheiten verhalten sich überaus schlau und erbitterte Feuergefechte kommen im Minutentakt auf den Spieler zu. Sehr gut wurden auch die GoldenEye-Funktionen ins lineare Action-Spektakel integriert. Der gelungene Mehrspieler-Modus bietet – ergänzend zum Einspieler-Part – genug Umfang, um mehrere bleihaltige Abende mit Freunden zu verbringen.

TEST ROGUE AGENT

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts LA
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **3. Dezember**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Tolle KI der Gegner
- ⊕ Action ohne Ende
- ⊕ Sehr guter Mehrspieler-Modus
- ⊖ Unspektakuläre Texturen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist sehr gut, die Doppelbelegung für das Wechseln der Waffe gewöhnungsbedürftig."

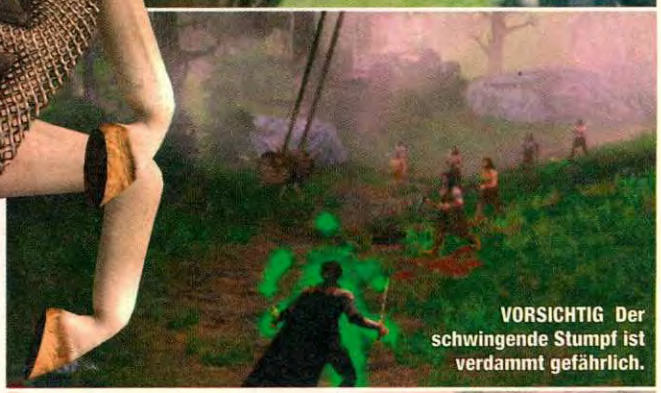
STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

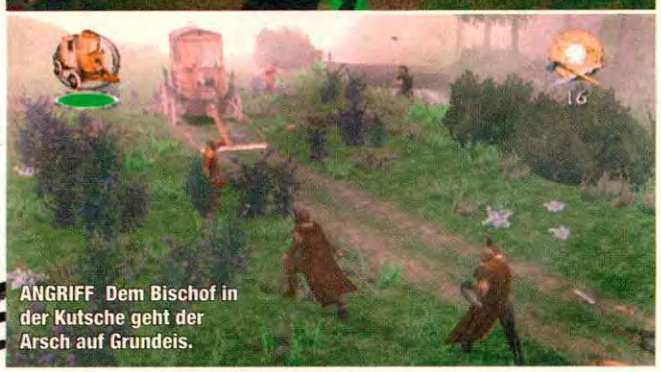
GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	85%	85%	**85%**

„Geradliniger Ego-Shooter mit **toller künstlicher Intelligenz** und sehr gutem Mehrspieler-Modus."

STIMMUNGSVOLL Die einzelnen Abschnitte werden schön eingeleitet.



VORSICHTIG Der schwingende Stumpf ist verdammt gefährlich.



ANGRIFF Dem Bischof in der Kutsche geht der Arsch auf Grundeis.

King Arthur

Schnappt euch **das Schwert von Artus**, dem legendären Ritter!

Nachdem die Verfilmung der Artus-Sage vor kurzem in den Kinos lief, bringt Konami für alle Fantasy-Fans nun das Spiel zum Film *King Arthur* heraus. Ihr kämpft im England des 5. Jahrhunderts und verteidigt euer Land gegen die wilden Pikten. Vor fast jedem Level werdet ihr mit stimmungsvollen Filmsequenzen auf das bevorstehende Szenario vorbereit, die meist nahtlos ins Spielgeschehen überleiten. In der Rolle eines römischen Kommandanten, Germanius, und später auch als Artus, Lancelot, Tristan, Bors und Guinevere zieht ihr mit Schwert und Bogen bewaffnet in den Kampf.

ACTION SATT

In den Levels warten unterschiedliche Aufgaben auf euch. Mal müsst ihr den Bischof beschützen, dann Feinde in die Flucht schlagen oder das feindliche Lager finden. In bester Hack&Slay-Manier stellt ihr euch den wilden Horden entgegen und metzelt alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Da die Pikten immer in Gruppen und mit Schwertern oder Bogen bewaffnet auf euch einstürmen, solltet ihr geschickt blocken und die Gegner gezielt angreifen. Falls ihr dennoch kostbare Lebensenergie verliert, genehmigt ihr euch einfach einen Schluck vom grünen Elixier, das die Feinde zuweilen hinterlassen. Was bis hierhin wie ein reines Actionspiel klingt, weist nach dem ersten Level auch Rollenspielelemente auf. Während der Kämpfe erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr die Fähigkeiten eures Protagonisten ausbauen könnt. Je besser eure Attribute Stärke, Verteidigung, Geschwindigkeit, Nahkampf und Bogenschütze werden, desto mehr Spezialangriffe wie „Zorn des

Ritters", der besonders effektiv die Deckung des Gegners durchbricht, erhaltet ihr. Gerade in späteren Levels sind diese Angriffe bitter nötig, um den anstürmenden Pikten Herr zu werden. Während ihr anfangs noch per pedes kämpft, schlagt ihr später auch vom hohen Ross aus zu. Die Pferde helfen euch auch mit speziellen Manövern: Sie schlagen aus oder durchbrechen verrammelte Tore mit den Hufen. Wer einen menschlichen Mitspieler zur Hand hat, darf das Geschehen auch im Zweispieler-Koop-Modus erleben, was erheblich einfacher ist, da im Einzelspieler-Modus euer computergesteuerter Kompagnon oftmals von der gegnerischen KI ignoriert wird. Auf eurer Reise solltet ihr auch die Zeit nicht vergessen. Rufen eure Mitkämpfer um Hilfe und ihr seid auf dem Weg zu ihnen zu langsam, scheitert die Mission.

STIMMUNGSVOLL

Die Atmosphäre des Films fängt das Spiel gut ein. Die actiongeladenen Kämpfe in den schönen Waldlandschaften, untermalt mit dem famosen Soundtrack des Films, sind sehr gut gelungen, allerdings ruckelt das Spielgeschehen zeitweise, was den Spielspaß aber wenig trübt. Auf Dauer hätte es aber etwas mehr Abwechslung sein dürfen und auch zusätzliche Schauplätze hätten dem Spiel gut getan. Die Charaktere sind den Filmschauspielern realistisch nachempfunden, wirken aber leider etwas polygonarm.

King Arthur ist alles in allem eine stimmungsvolle Filmumsetzung mit kleinen Schwächen. Actionfans, die Rollenspielelemente zu schätzen wissen, werden mit diesem Hack&Slay-Abenteuer ganz bestimmt ihre Freude haben.

SASCHA DOWIDAT

FIES Auf der Brücke geratet ihr in einen Hinterhalt.

GETÜMMEL Horden von Pikten wollen die Kutsche kapern.

DETAIL-CHECK KING ARTHUR

König vs. Ritter ...

König Artus muss es in unserem Detailcheck mit dem stimmungsvollen Knights of the Temple aufnehmen.

KING ARTHUR

UMFANG ★★★½☆

Story: Im England des 5. Jahrhunderts verteidigt ihr euer geliebtes Land gegen Horden von wild gewordenen Pikten, die durch das Land ziehen und Unruhe stiften.
Spielzeit: Ca. 10 Stunden
Besonderheiten: Spezialattacken und ausbaufähige Kampftechniken wie Bogenschießen und Nahkampf

GAMEPLAY ★★★½☆

Steuerung: Trotz zahlreicher Schlagvarianten leicht zu erlernen und auch im Kampfgetümmel tauglich.
Magie: Tränke geben Energie zurück
Atmosphäre: Sehr gut gelungen – fängt die Filmatmosphäre gut ein
Präsentation: Klasse! Die Filmszenen gehen nahtlos ins Spielgeschehen über.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Etwas wenig Abwechslung, polygonarme Charaktere
Sound: Geniale akustische Untermalung, sogar mit Surround-Sound, der schon fast Kinoflair schafft.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

KNIGHTS OF THE TEMPLE

UMFANG ★★★★☆

Story: Ritter Paul soll die hübsche Adelle aus den Fängen von Lord Bischof befreien und den Untergang der Welt verhindern.
Spielzeit: Ca. 12 Stunden
Besonderheiten: Combo-Moves, göttliche Fähigkeiten, ausbaufähige Kampftechniken

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Trotz zahlreicher Schlagvarianten übersichtliche und einsteigerfreundliche Steuerung.
Magie: Vier göttliche Fähigkeiten
Atmosphäre: Düster und geheimnisvoll mit tollen grafischen Effekten
Präsentation: Sehr stimmungsvoll, schöne Zwischensequenzen

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Feine Texturen, butterweiche Animationen, leider kleine Clippingfehler
Sound: Toller Soundtrack, der die düstere und teilweise gruselige Atmosphäre toll ergänzt, kein Dolby Pro Logic II.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat gehört jetzt zur Tafelrunde.

Filmumsetzungen epischer Geschichten sind immer schwierig, aber Konami hat mit *King Arthur* einen guten Job gemacht. Besonders die ins Spielgeschehen überleitenden, kurzen Filmszenen schaffen eine tolle, fast schon cineastische Atmosphäre. Eigentlich hatte ich ein Action-Adventure erwartet, aber herausgekommen ist ein gelungener Action-Titel mit Rollenspielelementen und einem tollen Soundtrack. Die Idee, unterschiedliche Schlagkombinationen einzubauen und die Charakterwerte der Helden im Laufe des Spieles aufzuleveln, hebt den Titel von eintönigen Hack&Slay-Titeln ab. Grafisch sieht das Spiel nicht schlecht aus, besonders die kleinen Details wie umherfliegende Vögel oder Rehe am Wegesrand haben mir gefallen. Die Charaktere hätten aber auf jeden Fall ein paar Polygone mehr vertragen können. Dafür ist die Musik fast perfekt gelungen und passt sehr gut zum Spielgeschehen. Auf Dauer fehlt es zwar etwas an Abwechslung, aber Freunde des Kinofilms wird das nicht weiter stören. Sicherlich eine der besseren Filmumsetzungen, mit der ich besonders im Zweispieler-Modus eine Menge Spaß hatte.

TEST

KING ARTHUR

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Krome Studios
Speichern:	1 Block
Sprache:	Dt. Text, engl. Sprache
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Stimmungsvoller Soundtrack
⊕ Rollenspielelemente
⊖ Wenig Abwechslung
⊖ Grafische Schwächen

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Gute Steuerung, die auch im größten Kampfgetümmel noch gezielte Schläge ermöglicht."

STEUERUNG **82%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	86%	**76%**	74%

„Gelungene Filmversoftung mit Hack&Slay-Gameplay und Rollenspielelementen."

Die Urbz
Sims in the City

Schrill, hip und trendy – so geben sich die neuen Sims auf dem GameCube!

Die Ausgangssituation in *Die Urbz* ist denkbar einfach: Ihr übernehmt die Rolle eines Jugendlichen, der gerade von zu Hause ausgezogen ist, um sein Glück in der Stadt zu suchen. Wie bei den vorherigen *Sims*-Titeln von EA ist man für Aussehen, Wohnungsgestaltung, Verhalten des virtuellen Alter Ego und viele andere Dinge verantwortlich, die seinen Tagesablauf bestimmen. Dabei geht es viel aufgabenorientierter zu als bei den Vorgängern. Es gibt nämlich elf Stadtbezirke zu erkunden, in denen eine Vielzahl von Aufgaben zu erledigen ist. Geld verdient man mit diversen, teils abstrusen Gelegenheits-Jobs, die in kleinen Minispielchen ablaufen. Den Lohn investiert man dann in Essen, Wohnungs-Accessoires, die Weiterentwicklung des eigenen Sims, Miete oder neue Klamotten. Letztere sind übrigens unbedingt nötig, um spezielle Bereiche des jeweiligen Stadtbezirks betreten zu dürfen. Um seinen Ruf zu steigern, der überaus wichtig ist, unterhält man sich regelmäßig mit seinen Artgenossen. So erhält man neue Aktionsmöglichkeiten, Gruß-Optionen und Power-Sozis. Letztere sind Special Moves, mit denen man andere Sims auf vielfältige Weise beeinflussen kann. So ganz nebenbei müssen auch noch fünf Grundbedürfnisse erfüllt werden, die sich deutlich auf den Tagesablauf auswirken. Sims müssen sich waschen, ernähren, schlafen, auf die Toilette gehen und natürlich auch Spaß haben. Technisch ist die unglaublich schrille und bunte Lebenssimulation leider nicht ganz so gelungen, wie man sich das wünschen würde. Die Charaktere und Umgebungen sehen zwar ziemlich gut aus, dafür ruckelt das Spiel sehr oft. Im ansonsten unterhaltsamen Zweispieler-Modus ist die Darstellung auch nicht unbedingt flüssiger. Richtig genial hingegen ist der Soundtrack des Spiels, der von den Black Eyed Peas stammt.

UDO CRNJAK/WOLFGANG FISCHER

ARBEIT MACHT SPASS Wenn das Geldverdienen im echten Leben doch auch so einfach wäre.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak lebt lieber richtig.

Prinzipiell bin ich kein Freund von Lebenssimulationen à la *Sims* oder *Die Urbz*. Dennoch hat mir das Herumdirigieren meines Alter Ego einigen Spaß gemacht. Die zahlreichen Minispiele, sei es das Erledigen eines Jobs oder der Erwerb von Power-Sozis, bringen zudem eine willkommene Prise Abwechslung und Geschick ins Spiel. An Abwechslung mangelt es generell nicht. Über das Gameplay kann man sich somit nicht beklagen: Fans der *Sims*-Reihe bekommen jedenfalls einen flippigen und sehr lange motivierenden Ableger der Serie spendiert.

TEST
DIE URBZ

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Speichern:	107 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Hohe Langzeitmotivation
- ⊕ Großer Umfang
- ⊖ Unschöne Ruckler
- ⊖ Teilweise sehr lange Ladezeiten

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Sehr übersichtlich. Nach kurzer Zeit kann man alle Funktionen gezielt einsetzen."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	85%	79%	**80%**

„Herrlich komplexe und **jugendliche Lebenssimulation.** Sims-Fans werden sich wohl fühlen."

ZU DIR ODER ZU MIR Beim Angraben kommen die Minispiele zum Einsatz.

FREIZÜGIG Auf dem Dach gönnt man sich ein Sonnenbad.

Die Unglaublichen

Ihr steht auf enge Superheldenkostüme? Dann seid ihr bei **dieser Filmumsetzung** richtig.

Spider-Man ist out, Superman in Rente und Batman verschollen – Zeit für die „Unglaublichen", den Gangstern das Handwerk zu legen. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle von Mr. Incredible, seiner Frau Elastigirl und des lieben Nachwuchses, der wie die Eltern mit Superkräften gesegnet ist. Während das Familienoberhaupt mit unbändiger Kraft ausgestattet ist und Gegner mit Leichtigkeit durch die Luft schleudert, hat seine Frau äußerst elastische Gliedmaßen und Tochter Violet kann Energieschilde erzeugen.

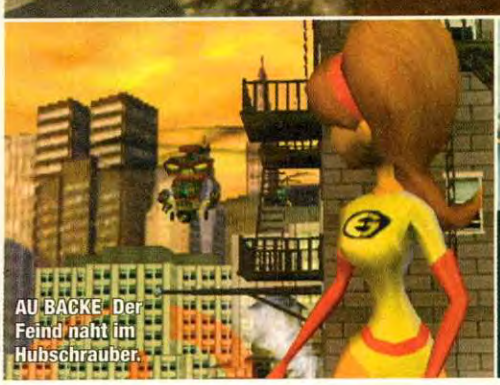
Im Laufe eures Abenteuers erkundet ihr über 20 verschiedene Umgebungen, die fast alle aus dem Film entnommen wurden, um die Atmosphäre gut rüberzubringen.

In spielerischer Hinsicht erwartet euch ein Jump&Run-Abenteuer mit geballten Superkräften. Ihr vermöbelt anstürmende Feinde, schaltet Laserbarrieren aus, vollführt Supersprünge, klettert an Häuserwänden hoch oder nehmt zur Abwechslung einfach mal das Inventar des Spiels auseinander. Kleine Rätsel lockern das Gameplay auf, wirklich schwierig wird es aber nie.

Lediglich die Kamera bereitet manchmal kleine Probleme und ihr müsst sie manuell nachjustieren. Optisch fängt das Spiel den Look des Films sehr gut ein. Die cartoonartigen Umgebungen sehen gut aus, etwas mehr Details hätten aber nicht geschadet. Die Sprachausgabe ist toll gelungen und der Soundtrack erinnert an Polizei-Serien aus den Achtzigerjahren. Trotzdem fehlt den Unglaublichen der letzte Schliff, denn etwas mehr Abwechslung hätte dem Titel gut getan. Filmfans werden trotzdem ihre Freude haben!

SASCHA DOWIDAT

MORDSKRAFT Ihr nehmt auch schon mal ganze Wände auseinander.



AU BACKE Der Feind naht im Hubschrauber.

ACTION Die Wachen tauchen oft in Horden auf.

MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat passen die Klamotten noch.

Momentan hagelt es Filmversoftungen. Während man vor 15 Jahren noch davon ausgehen konnte, dass ein solches Spiel garantiert eine Gurke werden würde, ist das heute zum Glück anders. *Die Unglaublichen* passt perfekt zum abgedrehten Film: Die Programmierer haben die Charaktere und Superkräfte super eingefangen, besonders die Zwischensequenzen sind klasse. Auf Dauer bietet das Spiel aber etwas zu wenig Abwechslung, um komplett überzeugen zu können. Trotzdem hatte ich mit der witzigen Superhelden-Familie und ihren unglaublichen Kräften ein paar vergnügliche Stunden.

TEST
DIE UNGLAUBLICHEN

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Heavy Iron Studios
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 50,-

- ⊕ Toller Humor
- ⊕ Filmatmosphäre
- ⊖ Kameraprobleme
- ⊖ Schwache Texturen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Einfach zu erlernende Steuerung, die flüssig von der Hand geht und kaum Probleme bereitet."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	73%	–%	68%

„Gelungene Filmumsetzung des witzigen Kinostreifens – leider etwas wenig Abwechslung."

OBERMOTZ Hier kommt einer, der richtig Ärger machen will …

ALIENSPRENGUNG Das sollte es gewesen sein.

VOLL IM VISIER Trotz Zielschwierigkeiten wird der gleich dran glauben.

Future Tactics
The Uprising
Strategiespiel-Überraschung mit Schwächen

Viele trashige Science-Fiction-Filme bedienen sich desselben Schemas: Böse Aliens überfallen die Erde und die Menschheit wehrt sich nach Leibeskräften. Ähnlich ist es auch bei JoWoods *Future Tactics*, in dem es gilt, als Anführer einer Rebellengruppe den Außerirdischen das Leben auf der Erde gründlich zu vermiesen, um die Besetzer endlich loszuwerden. In dem 19 Levels umfassenden Strategiespiel mit RPG-Einschlag taktiert und kämpft man auf vereisten Autobahnbrücken oder in idyllischen Tälern, um Ziele à la „Erreiche Punkt A" oder „Töte Feind X" zu erfüllen. Falls man noch einen Freund an seiner Seite hat, steht einem Zweispieler-Match nichts im Weg. Dabei übernimmt einer das Kommando über die Monster, der andere über die Menschen. Ein zusätzliches Schmankerl sind die zahlreichen Extras, die sich durch die unterschiedlichsten Aktionen innerhalb eines Levels freischalten lassen.

ZIELEN FÜR VOLLPROFIS

Der eigentliche Spielablauf weicht wenig von anderen rundenbasierten Strategietiteln ab. Das übliche Ziehen einer Einheit innerhalb eines bestimmten Radius und das Attackieren folgen den Regeln des Genres. Herumliegende Medikits oder Waffen-Upgrades können von den Einheiten aufgesammelt werden. Leider gestaltet sich das Schießen nicht genauso simpel. Das Fadenkreuz ist so empfindlich, dass das Zielen oft zum nervigen Glücksspiel wird. Wurden verschiedene Aufträge innerhalb eines Szenarios erfüllt oder genug Feinde getötet, so steigt man eine Stufe auf und erhält neue Eigenschaften und mehr Lebensenergie. Grafisch reißt das komplett im Comic-Stil gehaltene *Future Tactics* ebenfalls keine Bäume aus, kann sich aber durchaus sehen lassen. Fazit: Der Titel ist durchaus für Genrefans interessant, die dringend Nachschub brauchen.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak zielt immer noch.

Da es für den GameCube kaum Strategiespiele mit RPG-Elementen gibt, habe ich mich richtig auf *Future Tactics* gefreut. Leider können die witzigen Missionen, die freischaltbaren Extras und die komplett zerstörbare Umgebung die mäßige Technik nicht ganz wettmachen. Besonders das Zielsystem wird bei manchen Spielern zu wiederholten Wutausbrüchen führen. Hier wäre mehr drin gewesen, doch aufgrund des Preises und angesichts der wenigen Alternativen ist *Future Tactics* ein Titel, den sich Strategie-Fans ruhig mal anschauen sollten.

TEST
FUTURE TACTICS

Genre:	Strategie
Hersteller:	JoWood Productions
Entwickler:	Warthog
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.future-tactics.com**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. 30,-

- ⊕ Liebenswürdige Charaktere
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊖ Gewöhnungsbedürftiges Zielsystem
- ⊖ Nervige Musik

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Einfach und übersichtlich. Das Zielen ist ein wenig zu umständlich und gewöhnungsbedürftig."

STEUERUNG 71%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	59%	73%	71%

„Witziges Strategiespiel, das mit grafischen und spielerischen Schwächen zu kämpfen hat"

WICHTIG Schützt eure Festungen mit Barrikaden und Kanonen.

KAMPF Jeweils drei Monster treten pro Gegner gegeneinander an.

ANGRIFF Euer Monster auf dem Weg zur gegnerischen Festung.

INTRO Die Geschichte wird leider nur in Standbildern erzählt.

MÜHSAM Anfangs habt ihr nur wenige Festungen.

Yu-Gi-Oh!

Königreich der Illusionen

Diesmal wartet **kein Kartenspiel** auf Yu-Gi-Oh!-Fans, sondern ein taktisch angehauchtes Rollenspiel.

Nach unzähligen Abenteuern auf dem Game Boy Advance bringt Konami die *Yu-Gi-Oh!*-Serie nun auch auf den GameCube. Wer glaubt, ihn erwarte wie üblich ein Kartenspiel, irrt gewaltig: *Königreich der Illusionen* ist ein reines Rollenspiel. Zur Story: Die Aufregung ist groß, als Yugi und seine Freunde von der Firma SIC eingeladen werden, um einen neuartigen Duell-Monster-Simulator zu testen. Doch leider geht bei dem Test einiges schief und die Truppe verschlägt es in ein fernes Königreich. Um die Simulation zu beenden und nach Hause zurückkehren zu können, müssen die Freunde das Land von einem korrupten Kaiser befreien. Das trifft sich gut, halten die Einwohner Yugi doch für einen tapferen Marschall der lokalen Widerstandsbewegung. Die Aufgaben in den Levels bestehen meist darin, kleinere Dörfer nach und nach von der Diktatur zu befreien, denn dafür gibt es Geld, und dann die jeweilige feindliche Basis in jedem Gebiet einzunehmen. Kämpfe werden in *Yu-Gi-Oh!* durch Teams mit drei Monstern ausgetragen, die mit Angriffen wie Nadelsprüher, Friedhofsseuche oder Schädelfunken aufeinander losgehen. Nach jedem Kampf erhalten die Monster Erfahrungspunkte und werden immer mächtiger. Leider besitzt jedes Monster nur einen Angriff und eine Spezialattacke, wodurch die Kämpfe auf Dauer wenig Abwechslung bieten. Das Kampfsystem selbst ist etwas undurchsichtig, da oft Kämpfe gewonnen werden, obwohl keines der Monster vernichtet wurde – das zugunde liegende Punktesystem wird nicht deutlich. Grafisch sieht der Titel leider nur unterdurchschnittlich aus, die Reiche wirken trist, häufig vermisst man Details. Der Soundtrack ist unauffällig und belanglos. Alle *Yu-Gi-Oh!*-Fans dürfen Probe spielen, für den Rest gab es gerade in den letzten beiden Monaten genug bessere Rollenspiele.

SASCHA DOWIDAT

ATTACKE Der Flammensturm verursacht großen Schaden.

MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat ist etwas enttäuscht.

Vielleicht hätte man doch bei der Umsetzung des Kartenspiels bleiben sollen, denn was Konami da als Rollenspiel präsentiert, kann nicht überzeugen. Die Story mag nett sein, aber warum präsentiert man diese in Standbildern statt animierten Szenen. Das Spiel wirkt einfach trist und ohne eine Spur von Einfallsreichtum. Die Monster sehen zwar ganz nett aus, aber immer die gleichen Attacken sind langweilig. Leider fehlt es dem Titel an spielerischer Tiefe und Abwechslung, um langfristig überzeugen zu können. Fans dürften dennoch zufrieden sein.

TEST

YU-GI-OH!

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 60,-**

- ⊕ Yu-Gi-Oh!-Lizenz
- ⊕ Zweispieler-Modus
- ⊖ Monotone Kämpfe
- ⊖ Schwache Grafik

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Wer sich einmal durch die Menüs geklickt hat, kommt mit der einfachen Steuerung schnell zurecht."

STEUERUNG **79%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	61%	**60%**	56%

„Rollenspiel zur berühmten Anime-Serie, das leider etwas an **mangelnder Abwechslung** krankt."

Kao the Kangaroo Round 2

Tiere retten ist nicht nur bei Greenpeace in – **auch das boxende Beuteltier tut's.**

Bei manchen Spielen ist es ein wahres Wunder, dass sie es zu einer Fortsetzung bringen. Der erste Teil von *Kao the Kangaroo* war weder spielerisch noch kommerziell ein Hit. Trotzdem kommt über den österreichischen Publisher JoWood der zweite Teil für den GameCube. Mit dem Vorsatz, nun alles besser zu machen, servieren die Entwickler von Tate Multimedia ein zeitgemäßes Hüpfabenteuer mit dem Känguru, das vor allem durch seine Boxhandschuhe für schlagkräftiges Aufsehen sorgt. Diesmal muss Kao entführte Tiere befreien, die von einem skrupellosen Jäger und seinen Helfershelfern gefangen genommen wurden und verkauft werden sollen.

IM BUSCH NICHTS NEUES

Die Entwickler gingen bei der Konzeption kein Risiko ein und orientierten sich weitgehend an der Spielmechanik der Genrekollegen. So läuft und hüpft Kao durch die verschiedensten 3D-Umgebungen, sammelt fleißig Münzen, Sterne und Edelsteine und setzt sich mit jeder Menge fieser Gegner auseinander, die ihm an den Kragen wollen. Diese besiegt er mit seinen Fäusten, die dank der riesigen Boxhandschuhe meistens treffen, und seinem Bumerang, der ihm als Fernwaffe dient. Aber Kao betritt nicht nur klassische Jump&Run-Pfade, sondern erhält auch andere Aufgaben: So gilt es, Rennen zu fahren, mit dem Skateboard durch Abschnitte zu düsen oder bestimmte Dinge innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Zeitweilig verwendbare Fähigkeiten wie Fliegen oder schnelleres Laufen erlangt Kao durch Items. Dennoch liegt der Fokus des Titels klar auf den Hüpfelementen – und das ist gut so. Unterm Strich bleibt ein technisch solides, spielerisch nettes und kinderfreundliches Jump & Run, das vor allem wegen seines Preises eine attraktive Alternative zu aktuellen Konkurrenzprodukten ist.

ALEXANDER FUNKE

FLIEGENDES KÄNGURU Wer meinte, Kängurus könnten nur springen?

SPIRITUELL Dieser Endgegner ist auch ohne Voodoo zu entzaubern.

SCHLAUCHBOOTKAPITÄN Der nächste Abschnitt ist nur auf dem Wasserweg erreichbar.

BÄRENJAGD Nur wer schneller ist als der Bär, kommt durch diesen Abschnitt.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak sieht nur noch Sterne.

So richtig will der Funke nicht überspringen. Eigentlich bietet das Spiel alles, was man von einem zeitgemäßen Vertreter dieses Genres erwarten kann: nette Charaktere, gutes Missions- und Leveldesign, solide Technik ohne große Macken und eine gute Spielbarkeit. Trotzdem überzeugt der Titel nicht auf ganzer Linie, weil in allen Bereichen trotz aller Bemühungen noch mehr machbar gewesen wäre. Genre-Fans können jedoch schon allein des Preis-Leistungs-Verhältnisses wegen zugreifen.

TEST

KAO THE KANGAROO: 2

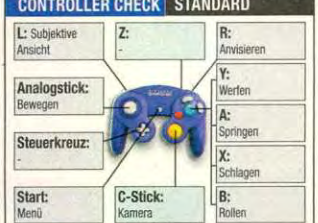
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	JoWood
Entwickler:	Tate Entertainment
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	dt. Untertitel
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.kaothekangaroo.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 35,-**

- ⊕ Gutes Leveldesign
- ⊕ Günstiger Preis
- ⊖ Wenig echte Highlights
- ⊖ Kaum neue Ideen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



„Die Steuerung geht in Ordnung, auch wenn sie in komplexen Kampfsituationen etwas störrisch ist."

STEUERUNG **79%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	69%	–%	**78%**

„Sehr solides und durchaus **unterhaltsames Spiel**, bei dem sicher mehr drin gewesen wäre."

Super Mario Ball

Endlich darf sich **der dickliche Klempner** im wahrsten Sinne des Wortes mal richtig kugeln!

Jetzt ist Schluss mit Springen, Rennen und Kartfahren: Der dickliche Klempner Mario spielt dieses Mal die Hauptrolle in einem Flipperspiel. Dazu verwandelt sich der Serienheld in eine Flipperkugel, um wieder einmal Prinzessin Daisy aus den Klauen des fiesen Bowser zu befreien. Um seine Liebste wieder in die Arme schließen zu können, sammelt Mario auf mehr als 30 Flippertischen, zwischen denen umgeschaltet wird, wertvolle Münzen, Sterne und Schlüssel. Erstere dürfen beim kleinen Pilzkopf Toad, den ihr ab und zu auf den Tischen findet, gegen nützliche Extras wie Ballvergrößerungen, Ballverkleinerungen, Smartbomben oder Extrabälle eingetauscht werden. Wenn ihr in einem Level alle umherfliegenden Wespen vernichtet oder die Schneeballschlacht gegen Schneemänner gewonnen habt, erhaltet ihr Sterne, die Zugang zu weiteren Tischen gewähren. In jedem Level bewachen Gegner des *Mario*-Universums wie beispielsweise Piranha Plant oder ein Kugelfisch einen Schlüssel, der den Weg zur Prinzessin ebnet. Ihr werdet in *Mario Ball* verschiedene Themengebiete finden: Angefangen beim zirkusartigen Starttisch, in dem Toad im Hintergrund Achterbahn fährt, über Wüstenlandschaften und Schneegebiete bis hin zu den verlassenen Schlössern sieht die Grafik einfach traumhaft aus und strotzt vor kleinen Details wie Mustern auf dem Eis oder kleinen, grünen Pilzen am Rande. Auch die gegnerischen Wespen, die Shy Guys und die Goombas sehen klasse aus. Aber leider ist die Optik eben nicht alles. Auf Dauer sind die einzelnen Tische etwas langweilig und einfallslos, kreative Ideen sucht man vergebens, denn meist besteht eure Aufgabe lediglich darin, alle Gegner zu eliminieren. Rampen, Magnete oder Bumper, die auf jeden guten Flippertisch gehören, fehlen leider. Noch schlimmer ist aber, dass bei erneutem Betreten eines Tisches alle Gegner wieder auftauchen. Bei Bosskämpfen führt dies häufig zu Frust und endet oft in der 25. Wiederholung dieser Kämpfe. Unterm Strich bleibt ein optisch grandioser Titel, der an dem einfallslosen Leveldesign krankt, aber trotzdem für eine kurzweilige Flipperpartie Spaß verspricht.

SASCHA DOWIDAT

SCHNUCKELIG Im Hintergrund fährt Toad Achterbahn.

EINKAUFEN Bei Toad gibt es nützliche Extras.

FROSTIG Erledigt alle Pinguine und kassiert den nächsten Stern!

SANDIG Auch im fernen Ägypten sind Sterne versteckt.

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat ist ein absoluter Flipperfan.

Ganz ehrlich, ich liebe Flipperautomaten, sowohl in der Spielhalle als auch am Fernseher, wenn sie gut umgesetzt sind. *Mario* macht optisch einen herausragenden Eindruck und bietet jede Menge Features, aber der Spielspaß bleibt etwas auf der Strecke. Zu eintönig und langweilig sind die einzelnen Abschnitte, Abwechslung wird nur in optischer Hinsicht geboten. Trotzdem hatte ich mit *Mario Ball* ein paar vergnügliche Stunden. *Mario*-Fans sollten sich den Titel mal anschauen.

TEST

SUPER MARIO BALL

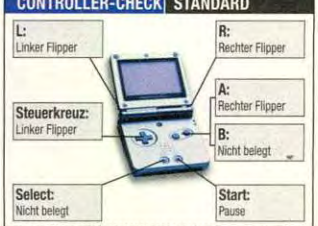
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Fuse Game Limited
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Tolle Optik
- ⊕ Viele Flippertische
- ⊖ Spielerisch wenig Abwechslung
- ⊖ Reset der Flippertische

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**



„Sehr intuitive und leichte Steuerung, mit der auch Flipperneulinge keinerlei Probleme haben werden."

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	78%	–%	**73%**

„Nettes Flipperabenteuer mit zahlreichen Tischen, aber **einfallslosem Gamedesign.**"

„Die Ball-Physik ist eindeutig das Wichtigste!"

Wir hatten Gelegenheit, mit Adrian Barritt, Managing Director bei Fuse Game Limited, ein Interview zu führen.

N-ZONE Warum haben Sie sich bei *Mario Ball* dafür entschieden, eine starre Kamera einzubauen?
Adrian Barritt: Dafür gibt es verschiedene Gründe, aber der Hauptgrund ist die Schwierigkeit, bei scrollenden Tischen genau zu treffen, da man die Ziele oft nicht richtig sieht und dies frustrierend für den Spieler ist.

N-ZONE Was ist das Wichtigste in einem Pinball-Spiel?
Adrian Barritt: Eindeutig die Ball-Physik. Wenn sich die Kugel nicht realistisch über das Spielfeld bewegt, frustriert das den Spieler. Deshalb ist der zentrale Punkt die Physik.

N-ZONE Sind die speziellen Fähigkeiten von Mario aus allen Abenteuern übernommen oder welche neuen Fähigkeiten gibt es?
Adrian Barritt: Marios Fähigkeiten sind grundsätzlich von seinen vorangegangenen Abenteuern inspiriert. Es gibt aber auch spezielle Einsatzmöglichkeiten. So wird z. B. Yoshis Ei aktiviert und als Multiball auf dem Spielfeld benutzt.

N-ZONE *Mario Ball* ist der erste Nintendo-Titel von Fuse Games. Wie ist es dazu gekommen?
Adrian Barritt: Als wir das Unternehmen gründeten, waren wir nur ein paar Mitarbeiter und uns war klar, dass der Game Boy Advance die richtige Plattform für uns ist, um Spiele zu entwickeln. Wir hatten schon einige Erfahrung mit Pinball-Spielen und dachten, es wäre großartig, Nintendos berühmtesten Charakter in ein Pinball-Spiel zu integrieren. Dieses Konzept haben wir mit einigen Gameplay-Elementen Nintendo vorgestellt und der Rest ist mittlerweile Geschichte.

N-ZONE Was war für Sie das Unterhaltsamste an der Entwicklung von *Super Mario Ball*?
Adrian Barritt: Am lustigsten war sicherlich die Idee, Mario in einen Ball zu verwandeln und ihn so in das Spiel zu integrieren, denn anfangs war für uns noch nicht klar, wie Mario in Erscheinung treten würde.

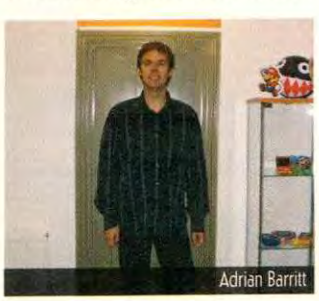
N-ZONE In fast allen *Mario*-Abenteuern wird Prinzessin Peach entführt. Können Sie sich eine neue Geschichte als Aufhänger für *Mario*-Spiele vorstellen?
Adrian Barritt: Die Geschichte gab es schon oft, das stimmt, aber im Fall von *Mario Ball* ist das Gameplay wesentlich wichtiger, die Geschichte spielt nur eine untergeordnete Rolle.

N-ZONE Wird es *Mario Ball* oder andere Projekte von Ihnen auf dem Nintendo DS geben?
Adrian Barritt: Dazu darf ich leider aktuell nichts sagen.

N-ZONE Welches *Mario*-Spiel haben Sie selbst am liebsten gespielt?
Barret: Mario 64! Es war eine perfekte Umsetzung des 2D-Spieles und ich habe es erst aus der Hand gelegt, nachdem ich alle 120 Sterne gesammelt hatte.

N-ZONE Vielen Dank für das Gespräch

„Wenn sich die Kugel nicht realistisch über das Spielfeld bewegt, frustriert das den Spieler."


Adrian Barritt

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

ES KOMMT !! Ab 2005

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING and der B 224
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

CALL of DUTY Finest Hour uncut - nur 57,95 ab 18 JAHRE !!!

METROID PRIME 2 dt. deutsch 57,95

GOLDEN EYE ROGUE AGENT deutsch nur 57,95 ab 16 JAHRE !!!

NEED SPEED UNDERG.2 deutsch nur 57,95

PAPER MARIO inkl. Memo59 deutsch 57,95

TALES of SYMPHONIA inkl Memo59 deutsch. 57,95

RESIDENT EVIL 4 KOMMT 2005 - JETZT VORBESTELLEN UND SICHER GEHEN!!!

FIFA Foot.2005 dt. 57,95 FIFA2004 29,95

Herr d. Ringe Das dritte Zeitalter deutsch 57,95

GTA SAN ANDREAS engl uncut(18) 62,95 deutsch.- Cut - 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95

PRINCE PERSIA 2 deutsch 57,95 Lösungsbuch 14,95

Donkey Konga Inkl.Drumms dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

ANIMAL CROSSING-Memo	54,95
DIGIMON Rumble Arena	29,95
DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
DIE URBZ SIMS City dt.	57,95
Future Tactics dt.	39,95
F-ZERO dt.	29,95
KING ARTHUR dt.	57,95
MARIO GOLF dt.	54,95
MEGAMAN Xcommand M.	44,95
Phantasy Star Online 3 dt.	57,95
PIKMIN 2 dt.	54,95
SECOND SIGHT dt.	57,95
SPYRO A HeroTail dt.	57,95
TONY HAWKS UNDERG.2	57,95
Ty The Tasmanian tiger2dt.	29,95
X-MEN LEGENDS dt.	57,95
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95

TIPS DES MONATS

WWE DAY RECKONING.	39,95
ZELDA inkl. Lösungsb.	42,95
SoulCalibur2 inkl. Lösung	42,95
R.Evil / RE Zero je	29,95
weiter RE Teile lieferbar !!!	

GAMEBOY ADVANCE SP 99,95

ZELDA Minish Cap dt.	39,95
FinalFantasy I+II dt.	39,95
POKEMON Blattgrün	42,95
POKEMON Feuerrot	42,95
SuperMario Ball	39,95
Mario vs DonkeyKong dt.	39,95

XBOX TOPHITS

MORTAL KOMBAT DEC.	57,95
HALO2 dt.	57,95
PRO Evol. SOCCER 4 dt.	57,95
Ghost Recon 2	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
FIFA 2004 dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
TRUE CRIME L.A(18)	29,95
HUNTER PALuncut	29,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
XIII dt.	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

Final Fantasy I & II Dawn of Souls

Endlich in deutscher Sprache: Der **Urvater aller Japano-RPGs** schafft's zu uns.

Alle Rollenspielfans können frohlocken, die anderen wenden sich wohl mit Unverständnis ab: Endlich kommen die zwei ersten Teile der Saga nach Deutschland. Nun sprechen unsere Helden perfektes Deutsch und die Grafik wurde nach der PSone-Fassung erneut überarbeitet und an den GBA angepasst. Minimale Überarbeitungen im Spielablauf machen Veteranen Lust auf einen erneuten Streifzug durch *Final Fantasy I* und *II*.

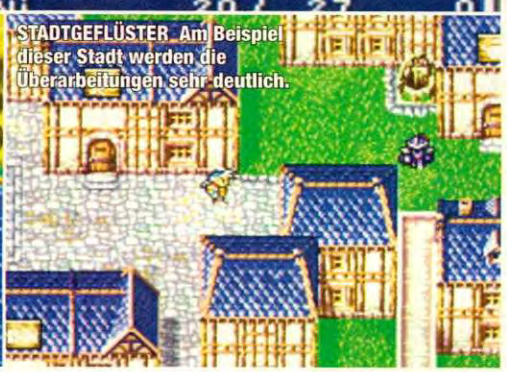
ALLES BEIM ALTEN?

Bei *Final Fantasy I & II – Dawn of Souls* handelt es sich nahezu um eine 1:1-Umsetzung der beiden NES-Klassiker, der lediglich ein paar neue Features beigepackt wurden. So gibt es jetzt die Möglichkeit, am Ende des ersten Teils gegen die Endgegner von Teil 4 bis 6 anzutreten. In Teil 2 wurde hingegen eine komplette Sidequest eingefügt. Zusätzlich gibt es jetzt in beiden Teilen die Möglichkeit, an jeder Stelle des Spiels abzuspeichern. Darüber hinaus halten sich die Neuerungen aber in Grenzen. Wer diese beiden Gründungsväter des japanischen Rollenspiels noch immer nicht kennt, sollte das schnell nachholen. Andererseits finden gerade *FF*-Kenner in diesen beiden Teilen grundlegende Elemente, die sich durch die gesamte Serie ziehen. Besonders überraschend ist, dass die zwei *FF*-Spiele sich trotz ihres für Videospiele wahrlich biblischen Alters von 17 beziehungsweise 15 Jahren immer noch hervorragend spielen. Als Bonbon wurde noch eine kleine, *Pokémon*-ähnliche Übersicht aller Monster integriert, auf die man im Spiel getroffen ist. Bis die Monster-Galerie komplett ist, solltet ihr viel Zeit einplanen: Wer jedes Ende sehen will, den erwartet mit diesem Zweierpack etwa 80 Stunden geballter Rollenspielspaß.

ALEXANDER FUNKE

BOSSKAMPF Der erste Endgegner in FF I ist relativ einfach zu besiegen.

IN MEINER BADEWANNE ... Erst per Schiff hat man zu bestimmten Regionen Zugang.



STADTGEFLÜSTER Am Beispiel dieser Stadt werden die Überarbeitungen sehr deutlich.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga fühlt sich zurückversetzt.

Das abwechselnde Auslegen des Gebetsteppichs gen Japan und Großostheim hat sich endlich ausgezahlt: Square-Enix und Nintendo bringen doch noch eine außerordentlich gute Umsetzung der beiden RPG-Urväter nach Deutschland. Neben der hervorragenden deutschen Übersetzung und den kosmetischen Anpassungen entschädigen uns die Entwickler für die lange Wartezeit mit spielerischen Add-ons, die die Motivation und den Abwechslungsreichtum noch einmal erhöhen. Wer die beiden Teile auf der PlayStation ausgelassen hat, muss zuschlagen! Wenn das lang ersehnte *Final Fantasy III* für den DS in ähnlicher Form Europa erreicht, stehen Rollenspiel-Fans goldene Zeiten ins Haus.

TEST

FINAL FANTASY I & II

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square-Enix
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **10. Dezember**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Beste Umsetzung
- ⊕ Neue Sidequest
- ⊕ Speichern jederzeit möglich
- ⊖ Zu wenig Neuerungen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Funktionelle Steuerung dank einfacher Konvertierung vom NES. Passt auch ganz gut für den GBA."

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	77%	–%	86%

„**Beste Umsetzung** der beiden ersten FF-Teile. RPG-Fans und Nostalgiker müssen zugreifen."

Grand Theft Auto Advance

Pünktlich zum San-Andreas-Hype auf der PS2 kriegen wir eine **Version von Teil eins.**

Viele Spielefans kennen *GTA*, oder *Grand Theft Auto*, nur als den PS2-Spielspaßkracher in 3D, dem jüngst eine schon jetzt sehr erfolgreiche Neuauflage gegönnt wurde. Doch zuvor debütierte die Verbrechermär als 2D-Actionspiel auf Sonys erster PlayStation. Diese beiden Teile plus eine Erweiterung spielten sich aus der Vogelperspektive und enthielten schon alle wichtigen Elemente der Serie: Als Kleinganove schlug man sich durch die Verbrecherwelt, erfüllte meist illegale Aufträge und versuchte, mit gestohlenen Autos den Gesetzeshütern zu entfliehen. In der Hauptsache gilt das auch für die vorliegende GBA-Variante, die mit dreijähriger Verspätung nun doch Nintendos Handheld erreicht.

KLEINGANOVE WILL RAUS HIER

Im Prinzip erwartet Kenner der ersten *GTA*-Stunde eine Umsetzung des ersten Gangsterepos. Wie gehabt streift der Spieler als Mike durch Liberty City, wo er nach dem Tod seines Kumpels Vinnie wegen Geldmangels festsitzt. Mit einer simplen Umsetzung geben sich die Entwickler allerdings nicht zufrieden. Die spaßfördernden Elemente aus den 3D-Brüdern wie die Taxi-Missionen, in denen man durch die Beförderung von Fahrgästen etwas Geld verdienen kann, oder auch Krankenwagen- oder Bürgerwehr-Missionen wurden zusätzlich integriert. Da die Gebäude seltsamerweise komplett in 3D eingebaut wurden, geht der GBA sehr rasch in die Knie, wenn etwas mehr auf dem Bildschirm los ist. Leider wird das Spiel daher schnell zu einer Ruckelorgie. Das fällt aber dank der guten Atmosphäre und des serientypischen Spielwitzes nicht allzu sehr ins Gewicht.

ALEXANDER FUNKE

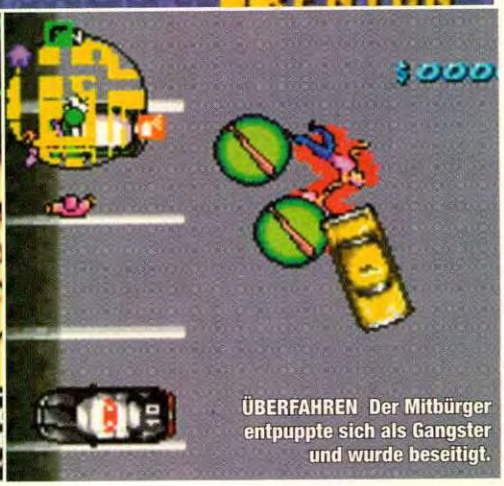
MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak hat Liberty City in der Tasche.

Die rasanten Abenteuer von Mike in Liberty City spielen sich auf dem GBA überraschend gut. Die durch die Gebäudedarstellung bedingten, hohen technischen Anforderungen kann der GBA allerdings leider nicht ohne Ruckelorgien erfüllen. Trotzdem fällt dieses Manko nicht wirklich negativ ins Gewicht, der Abwechslungsreichtum der vielfältigen Missionen und das spannende Leben in der Illegalität haben auch auf dem GBA einen ganz eigenen Reiz – auch wenn die Spielspaßregionen der PS2-Varianten nicht erreicht werden.

VERFOLGUNGSJAGD Manchmal hilft eben nur noch eines: Flucht.

STORYTELLING Viel mehr passiert in den Zwischensequenzen nicht.



ÜBERFAHREN Der Mitbürger entpuppte sich als Gangster und wurde beseitigt.

TEST

GTA ADVANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2/Rockstar
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.rockstargames.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

- ⊕ Groß (300 Missionen!)
- ⊕ Echtes GTA-Feeling
- ⊖ Ruckelt stark
- ⊖ Wenig verändert zu GTA 1

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Autos aus der Vogelperspektive zu steuern ist ungewohnt, nach etwas Übung aber kein Problem."

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	79%	-%	81%

„Gute GTA-Umsetzung, die technisch zwar enttäuscht, aber atmosphärisch die 2D-Titel erreicht."

IMPORT NEWS

NINTENDO WORLD Touch! DS

Der DS präsentiert sich zum ersten Mal der Öffentlichkeit.

Im November erwartet japanische Nintendo-Fans normalerweise ein ganz besonderes Schmankerl, denn die Nintendo Space World Show bot bisher immer die Möglichkeit, die aktuellsten Neuheiten anzuspielen. Allerdings sehen die Pläne des Branchen-Urgesteins für dieses Jahr etwas anders aus: Da der Nintendo DS in Japan kurz vor der Veröffentlichung steht, hat man sich gegen die alljährlich stattfindende Space World Show entschieden und präsentiert stattdessen eine Reihe von speziellen DS-Events. Die „NINTENDO WORLD Touch! DS"-Tour fand in Nagoya, Osaka, Tokio, Sapporo und Fukuoka statt und bot Konsumenten zum ersten Mal die Gelegenheit, das neue Handheld selbst in Augenschein zu nehmen und eine Proberunde zu wagen. Wir waren selbstverständlich für euch vor Ort und haben geschaut, was Nintendo alles zu bieten hatte.

Obwohl die Show-Tour fünf Stationen umfasste, waren viele eingefleischte Nintendo-Fans zum ersten Event nach Nagoya gefahren, um später von sich behaupten zu können, sie wären unter den Ersten gewesen, die das neue Handheld gespielt haben. Schätzungsweise 1.300 Menschen konnten es kaum erwarten, bis sich die Pforten öffneten, und bildeten eine riesige Warteschlange. Innerhalb der heiligen DS-Hallen schließlich warteten 223 Konsolen, auf die 25 spielbare Titel verteilt wurden. Für jedes Spiel standen acht DS-Handhelds zur Verfügung, um so vielen Besuchern wie möglich eine Proberunde zu ermöglichen. Einige Ausnahmen (*Nintendogs*, *Pokémon Dash* und *Mario DS*) waren sogar an jeweils zwölf Stationen spielbar. *Touch Made in Wario*, einer der beliebtesten DS-Titel der Show, stand sogar auf beeindruckenden 24 Nintendo-DS-Konsolen be-

N-ZONE NEWSTICKER

+++ GEBURTSTAGS-EVENT Sega feierte den einjährigen Geburtstag seines Strategie-Hits *Phantasy Star Online Episode III* mit einem speziellen Karten-Duell-Event – an und für sich nichts wirklich Besonderes, aber *PSO III*-Fans hatten bestimmt ihren Spaß. **+++ SPORTLICHER PREISKAMPF** Plötzliche Preissenkung bei einigen neuen EA-Sports-Titeln für GameCube: *NBA Live*, *NHL* und *Madden NFL 2005* kosten in den USA nur noch jeweils 30 Dollar. **+++ CESA GAME AWARDS** Bei der achten jährlichen Vergabe der CESA Game Awards konnten *Tales of Symphonia*, *Reverse Judgement 3*, *Pokémon Feuerrot/Blattgrün* und die Famicom-Mini-Serie Preise abräumen. **+++ CUBE-TERMINE** Aus dem Kalender von Nintendo of America: *StarFox Assault* kommt am 14.02., *Donkey Kong Jungle Beat* am 14.03. **+++ FARBE BEKENNEN** Einzelne US-Händlerketten bieten exklusive GBA-SP-Gehäusefarben wie „Surf Blue", „Pearl White" und „Green/Orange" an. **+++ VERSTECKTE DVD** Capcom hat den 27. Januar als Erscheinungstermin für *Resident Evil 4* bestätigt. Alle Vorbesteller erwartet ein spezielles Geschenk – die *Resident Evil 4 Secret DVD*. Der Datenträger wird in limitierter Auflage zur Verfügung stehen. Über den

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nintendo VIP

Alle Nintendo-Club-Mitglieder, die bereits den Platinum-Status erreicht haben, konnten sich bei der „NINTENDO WORLD Touch! DS" über eine ganz besondere Behandlung freuen. Spezielle Game-Stations mit wesentlich kürzerer Wartezeit, besondere Spezial-Events und viele limitierte Memorial-Goodies waren Platinum-Mitgliedern vorbehalten. Die große Anzahl dieser „Nintendo VIPs" ist nur ein Beweis für den immensen Erfolg des Nintendo Club. Doch damit nicht genug: Besonders treue Käufer erhalten durch ihren besonderen Status darüber hinaus die Möglichkeit, zu speziellen Veranstaltungen zu fahren. Es könnte sogar sein, dass Nintendo die Nintendo Space World Show durch eine Reihe solcher Ein-Tages-Events ersetzt. Nicht jedes Mitglied hat schließlich die Möglichkeit, extra wegen der Show nach Tokio zu reisen. Egal, wie es mit den Nintendo-Events weitergeht, es werden immer mehr Leute versuchen, ihren Nintendo-Club-Status zu verbessern, um so eine Behandlung zu genießen wie bei der „NINTENDO WORLD Touch! DS".

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Zoids Vs III
2. Paper Mario RPG
3. Kururin Squash
4. Donkey Konga 2
5. Pikmin 2

GAME BOY ADVANCE

1. Fire Emblem
2. Turn Made in Wario
3. Pokémon Emerald
4. Famicom Mini Super Mario Bros. 2
5. Pokémon Fire Red/Leaf Green

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

reit. Um den Besuchern einen hautnahen Eindruck von den Wireless-LAN-Fähigkeiten des neuen Handheld-Hoffnungsträgers zu bieten, konnten *Bomberman, Puyo Puyo Fever* und *Zoo Keeper* sogar im kabellosen Mehrspieler-Modus angezockt werden.

Besonders erfreulich war, dass alle bei der Show vorgestellten Launch-Titel bereits zu 100 Prozent fertig gestellt waren. Die übrigen können einen Status zwischen 30 und 70 Prozent aufweisen. Zu *Kaido Racing Battle, Dynasty Warriors* und *Animal Crossing DS* gab es dann auch lediglich ein Video zu sehen.

Nach kurzer Zeit konnte man sehr gut erkennen, welche Titel besonderes Interesse bei den Besuchern erweckten. Es dauerte nicht lange und an den Stationen zu *Touch! Kirby* und *Touch Made in Wario* bildeten sich große Warteschlangen. Somit hatte Nintendo selbst zwei der drei beliebtesten Titel der Veranstaltung zu bieten. Aufseiten der Dritthersteller hatte Sega mit *I Can Die For You* ein überaus heißes Eisen im DS-Feuer. Der Mehrspieler-Modus von *Super Mario 64 DS* zog ebenfalls eine Menge Leute an, die sich jeweils zu viert hartnäckig bekämpften.

Viele der Besucher, wenn nicht sogar alle, sind Mitglieder des Club Nintendo. Diejenigen, die bereits den Platinum-Status haben, konnten sich über eine bevorzugte Behandlung freuen. An speziell ausgezeichneten Spiel-Stationen musste man sich nicht ewig anstellen und konnte schon nach kürzester Zeit beispielsweise eine Proberunde *Pokémon Dash* starten. Zusätzlich dazu gab es eine abgesonderte Bühne, auf der mit acht kabellos verbundenen Nintendo-DS-Konsolen ein Picto-Chat-Quiz veranstaltet wurde – natürlich auch nur für Nintendo-Platinum-VIPs.

Es ist klar ersichtlich, dass die „NINTENDO WORLD Touch! DS"-Tour der Beginn einer groß angelegten Werbekampagne ist. Zudem ist es ziemlich sicher, dass sich Nintendo durch den immensen Erfolg der Veranstaltung sehr viele Vorbestellungen des Nintendo DS sichern konnte. Das Weihnachtsgeschäft kann kommen.

UDO CRNJAK/WARREN HARROD

Inhalt schwieg sich Capcom aber noch aus. **+++ WARIO-WONNEN** Die nächsten beiden *Wario Ware*-Module nehmen Kurs auf die USA: *Touched* (DS) ist für Februar geplant, *Twisted* (GBA) folgt im März. **+++ VORBESTELLUNG** Es werden endlich Vorbestellungen für den Nintendo DS angenommen. Am Launch-Tag warten gerade mal 300.000 Exemplare in den Läden auf die gierigen Käufer. Allerdings sollen jede Woche die Bestände der Verkäufer aufgestockt werden, bis am Ende des Jahres eine Million Einheiten ausgeliefert sein werden. **+++ 64 + DS = WWW** Die amerikanische Webseite für *Super Mario 64 DS* hat ihre Pforten geöffnet: www.nintendods.com/sm64ds. **+++ ALTERNATIVE KARRIERE** Der schlagkräftige Protagonist Joe aus dem abgefahrenen Action-Spiel *Viewtiful Joe* wird aus Werbegründen einen Gastauftritt im Wrestling-Ring haben. Wer hinter der Maske des virtuellen Helden steckt, ist nicht bekannt. Joe wird wieder am 25. Dezember in Osaka beim Pro-Wrestling zu sehen sein. **+++ WENIGER GAMECUBE** Im Oktober wurden 110.000 GameCubes in den USA abgesetzt. Zum Vergleich: Xbox 217.000, PS2 289.000 Einheiten. Der GBA SP lag mit 464.000 Stück ganz vorne. **+++**

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Von der DS-Front

Seit Nintendo beschlossen hatte, den DS zuerst in Nordamerika zu veröffentlichen, konnte ich mich vor spontanen Sympathiebekundungen aus der alten Heimat kaum mehr retten. E-Mails à la „Liebster Heinrich, wie ist dein wertes Wohlbefinden … und kannst du mir einen DS besorgen?" landeten häufiger in meinem Eingangskasten als Anleitungen für sofortigen Reichtum oder Stärkung der Manneskraft. Wenn diese Ausgabe der N-Zone an die Kioske kommt, dürfte der Verkaufsstart des Nintendo DS in Amerika gerade über die Bühne gegangen sein. Die letzten Nachrichten von der Front: Nur Frühbesteller hatten eine Chance, ihr Schnuckelchen am 21.11. abzugreifen – schon Wochen vorher hatten die großen Handelsketten wie EB und GameStop ihre Launch-Kontingente verkauft. Nintendos 40-Millionen-Dollar-Werbekampagne ist indes angelaufen, TV-Spots und Anzeigenmotive propagieren kess den Slogan „Touching is good" („Anfassen ist gut"). Das alle Erwartungen übertreffende Interesse nährt die Vermutung, dass der Nintendo DS in den letzten Wochen vor Weihnachten zur heiß begehrten Mangelware werden könnte. Diese guten Nachrichten sind ein Trostpflaster für die schleppenden Verkäufe beim GameCube. Bei den aktuellen Hardware-Verkaufszahlen dümpelt die Konsole hinter PS2 und Xbox her. *Metroid Prime 2* stinkt nur bedingt gegen *GTA San Andreas* oder *Halo 2* an. Und der im Januar erscheinende vermeintliche „System Seller" *Resident Evil 4* soll auch für die PS2 erscheinen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Paper Mario: Thousand-Year Door
2. Donkey Konga
3. Tony Hawk's Underground 2
4. X-Men Legends
5. NBA Live 2005

GAME BOY ADVANCE

1. Pokémon Fire Red
2. Pokémon Leaf Green
3. Shark Tale
4. Mario Pinball Land
5. Kirby and the Amazing Mirror

IMPORT-NEWS

APPETITLICH Ob man mit dem Ding auch vernünftig spielen kann?

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Party 6	18. November
Naruto 3	20. November

Erscheint demnächst:

Gundam vs. Z Gundam	9. Dezember
Viewtiful Joe 2	16. Dezember
Donkey Kong Jungle Beat	16. Dezember
Super Robot War GC	16. Dezember
Biohazard 4	27. Januar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Legend of Zelda: Mysterious Hat	4. November
Kingdom Hearts CoM	11. November
Metal Slug Advance	18. November
Gundam Seed Destiny	25. November

Erscheint demnächst:

Rockman EXE 5	9. Dezember
Duel Masters 3	16. Dezember
Goemon 1&2	30. Dezember
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 2	30. Dezember

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

-

Erscheint demnächst:

Nintendo DS	2. Dezember
Game Series Vol. 1	2. Dezember
Medical Intern Tendokuta	2. Dezember
I Can Die For You	2. Dezember
Mister Driller	2. Dezember
Made in Wario	2. Dezember
Super Mario 64DS	2. Dezember
Majong	2. Dezember
Zoo Keeper	2. Dezember
Band Brothers	2. Dezember
Pokémon Dash	2. Dezember
Intuition Stroke	2. Dezember
Puyo Puyo Fever	24. Dezember
Prince of Tennis	30. Dezember

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Power Tennis	8. November
The Urbz: Sims in the City	8. November
Lemony Snicket	9. November
Metroid Prime 2: Echoes	15. November
Need for Speed Underground 2	15. November
Baten Kaitos	16. November
Call of Duty: Finest Hour	16. November
King Arthur	16. November
Viewtiful Joe 2	18. November
GoldenEye: Rogue Agent	22. November
Cabela's Big Game Hunter 2005	23. November
Prince of Persia: Warrior Within	30. November
Pinball Hall of Fame	30. November

Erscheint demnächst:

Mario Party 6	6. Dezember
DragonBall Z: Budokai 2	14. Dezember
NFL Street 2	22. Dezember
Resident Evil 4	11. Januar
Virtua Quest	11. Januar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Hot Wheels Stunt Track Challenge	9. November
Lemony Snicket	9. November
Shaman King: Master of Spirits	9. November
Urbz: Sims in the City	9. November
Donkey Kong Country 2	15. November
Need for Speed Underground 2	15. November
Beyblade Grevolution	16. November
Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	16. November
Pac-Man World	17. November
Final Fantasy I & II	29. November
Metal Slug Advance	30. November

Erscheint demnächst:

Kingdom Hearts: Chain of Memories	7. Dezember
Harvest Moon 2	4. Januar
Legend of Zelda: Minish Cap	10. Januar
Mega Man Anniversary Collection	15. Januar

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Feel the Magix	16. November
Spider-Man 2: The Movie	16. November
Asphalt Urban GT	17. November
Madden NFL 2005	17. November
Urbz: Sims in the City	17. November
Super Mario 64 DS	22. November
Mr. Driller	30. November

Erscheint demnächst

Ping Pals	7. Dezember
Ridge Racer DS	7. Dezember
Sprung	7. Dezember
Rayman DS	14. Dezember
Tiger Woods PGA Tour 2005	14. Dezember
Zoo Keeper	28. Dezember

Resident Evil 4 Controller

HARDWARE Ein nicht ganz normales Steuergerät

Eingabegeräte gibt es in den unterschiedlichsten Formen und Farben. Manche Spiele, wie zum Beispiel *Sega Bass Fishing*, bekommen ihre ganz speziellen Controller verpasst, mit denen man ein viel intensiveres Spielerlebnis hat. Nuby Tech hat sich für *Resident Evil* etwas ganz Abstraktes ausgedacht. Angesichts der Bilder des Steuergerätes kommt man aus dem Staunen fast nicht mehr heraus. Eine Kettensäge? Wer bitte kommt denn auf so eine kranke Idee? Damit soll man spielen können? Sammler von ausgefallener Peripherie werden sich mit Sicherheit nicht beschweren, allerdings muss das Teil importiert werden, da kein Europa-Release geplant ist. **(uc)**

Hersteller: Nuby Tech
Internet: www.nubytech.com
Termin: 11. Januar

Alien Hominid

ACTION Abstraktes Ballerfest

Es gibt Spiele, die irgendwie überhaupt nicht in den Einheitsbrei passen. Im Falle von *Alien Hominid* ist das von den Entwicklern sogar so gewollt. Im August 2002 tauchte der Prototyp des Actiontitels im Internet auf und wurde schätzungsweise sechs Millionen Mal (!) heruntergeladen. In den USA ist *Alien Hominid* seit dem 16. November erhältlich und bietet Action in Reinkultur. Man bewegt die Hauptfigur ganz klassisch von links nach rechts und ballert alles nieder, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Mehr noch als die Action kann der Stil des Spiels überzeugen. So abgefahrene Charaktere und Hintergrundgrafiken hat man schon lange nicht mehr gesehen. Ob der Titel nach Europa kommt, ist noch nicht klar. **(uc)**

Hersteller: O~3 Entertainment
Internet: o3entertainment.com
Termin: Erhältlich (USA)

Star Fox Assault

ACTION Neue Bilder aus dem Fuchsbau

Fox McCloud kehrt zu seinen Action-Wurzeln zurück und ballert in *Star Fox Assault*, bis der Gewehrlauf glüht. Namco hat nach dem exzellenten *Star Fox Adventures* mit der Produktion eines reinen Actiontitels ein schweres Erbe angetreten. Wir dürfen gespannt sein, was uns mit der US-Version am 15. März erwartet. Hier ein paar neue Bilder. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nihtendo.com
Termin: 15. März (USA)

Mario Power

Vorteil Mario: Bei diesem vergnüglichen Filzball-Fest holt man sich gerne einen Tennisdaumen.

Der Tennissport lebt von seinen Stars. Seit Boris Beckers aktiven Tagen ging es mit den TV-Einschaltquoten in den Keller, denn hübsch anzusehende Loser wie Fräulein Kournikova haben auf Dauer nur einen begrenzten Unterhaltungswert. Neue Helden braucht der Centre Court! Dankenswerterweise ließ Nintendo im Jahr 2000 seine bekanntesten Spielecharaktere zum Racket greifen. Das erste *Mario Tennis* fürs Nintendo 64 wurde dank viel Humor und solider Spielmechaniken zum Superhit und gilt noch heute als einer der besten Mehrspieler-Titel überhaupt. Auf die neue Fortsetzung für den GameCube waren wir ähnlich stark gespannt wie ein straff besaiteter Tennisschläger – und wurden von der fertigen US-Version nicht enttäuscht.

KOMPETENTER KERN

Schrumpfdinosaurier und riesige Piranha-Pflanzen fetzen sich Power-Schläge um die Ohren, Gorillavater und -sohn bilden ein Doppel-Team und Fließbänder, Geister, Krokodile bringen den Platzwart zur Verzweiflung – *Mario Power Tennis* ist kein gewöhnliches Sportspiel. Die meisten exotischen Features lassen sich jedoch auch wegschalten. Dann fällt einem richtig auf, was für eine grundsolide Simulation den Kern dieses quietschbunten Fun-Tennisspiels bildet. Alle „echten" Regeln vom zweiten Aufschlag bis zum Tie-Break sind enthalten. Und im Peach-Stadion erwarten euch stinknormale Spielfelder mit Asche, Rasen- oder Hartplatz-Belag. Drei verschiedene Steuerungsmodelle machen Einsteiger wie Fortgeschrittene gleichermaßen glücklich. Mit Topspin-

TRADITIONSBEWUSST Echte Nintendoisten spielen am liebsten auf dem Mario-Classic-Platz.

ANHÄNGSEL Auf den Platz geschossene Klaptraps heften sich an die Fersen der Doppel-Spieler.

MATERIALSCHLACHT Luigi hat ziemlich konkrete Vorstellungen, wie er diesen Ball zurückzuschlagen gedenkt.

Tennis

und Slice-Tasten schlagt ihr erbarmungslos zu. Je länger man ausholt und je besser der Ball getroffen wird, desto wuchtiger rauscht er in die gegnerische Hälfte; mit dem Analogstick wird dabei die Richtung bestimmt. Außerdem kann man Spezialschläge einstreuen, indem man zwei Buttons schnell hintereinander drückt: B und A bewirken einen frühzeitig zu Boden plumpsenden Stoppball, A und B überwinden am Netz lauernde Gegner mit einem gelupften Lob. Eine Sternmarkierung auf dem Spielfeld verrät sich abzeichnende Schmetterball-Gelegenheiten. A und B gleichzeitig gedrückt, sorgt für den extrakrachigen Abschluss.

POWER-SCHLAGANFALL

Im Laufe eines Ballwechsels laden sich die Schläger der beiden Kontrahenten allmählich auf. Wenn der gesamte Racket-Rand glüht, dürft ihr wahlweise einen offensiven oder defensiven Power Shot auslösen. Jeder Charakter hat dafür eigene „Waffen", die in ultrakurzen Animationen in Nahaufnahme ausgepackt werden. Doch egal ob Donkey Kongs Fasskanone oder Peachs Küsschen-Attacke, die Auswirkungen sind bei allen Figuren ähnlich. Seid ihr nahe genug am Ball, dann rumst ihr ihn mit dem Offensiv-Power-Shot vehement in die gegnerische Hälfte. Nur mit etwas Glück und Geschick ist ein solches Geschoss abzufangen und zurückzuschlagen. Die defensive Variante ist dagegen prima geeignet, um eigentlich schon verlorene, unerreichbare Bälle zurückzuangeln. Dieser Schlag hat nicht so viel Schmackes, ist aber als Retter in der Not nützlich. Nach Einsatz eines Power

INFO CHARAKTERE

Stars und Sternchen

Die 18 Spielfiguren sehen nicht nur niedlich aus, sondern spielen sich auch sehr unterschiedlich.

SUPER-LUIGI Verdient euch die Star-Versionen einzelner Spielfiguren mit rundum verbesserten Fähigkeiten.

ALL-AROUND (VON JEDEM ETWAS):
- Mario
- Luigi

TECHNIQUE (UNERREICHTE PRÄZISION):
- Peach
- Daisy
- Shy Guy
- Paratroopa (freischaltbar)

POWER (EXTRAPORTION SCHLAGKRAFT):
- Wario
- Donkey Kong
- Bowser
- Petey Piranha (freischaltbar)

DEFENSE (BESTE REICHWEITE):
- Waluigi
- Wiggler (freischaltbar)

SPEED (SCHNELLER LAUFEN):
- Yoshi
- Koopa Troopa
- Diddy Kong

TRICKY (KURVIGE BALLFLUGBAHN):
- Boo
- Bowser Jr.
- Fly Guy (freischaltbar)

ROSAROTES WOCHENENDE Der Verteidigungs-Power-Shot von Peach ist ein Küsschen-Schwarm, der entweichende Bälle zuverlässig zurückknutscht.

SCHLAGSEITE Präzise Aufschläge sind auf Bowsers Kipp-Spielfeld besonders gefährlich.

INFO MINI-GAMES

Klein und fein

Alleine kämpft man nur in höheren Levels, zusammen mit ein paar Freunden kommt die volle *Mario Tennis*-Partystimmung auf.

ARTIST ON THE COURT

Malen nach Bällen: Schlenzt verschiedenfarbige Farbkugeln in die Umrisse, um das Motiv der unten angezeigten Vorlage entsprechend zu tünchen.

TERROR TENNIS

Der Exorzist: Bilderrahmen-Treffer erhöhen euren Score. Zielt auf Gemälde mit sich bewegenden Geistern, um Bonuspunkte zu sammeln.

TIC-TAC-GLOW

Vorwaschgang: Platziert Wasserbälle auf Schlammfeldern. Extrapunkte winken für das Säubern von drei Feldern in einer Reihe.

CHAIN-CHOMP CHALLENGE

Unser Mini-Game-Liebling: Füttert euer Chain-Chomp mit Tennisbällen, aber schlagt Schlafpillen und Bomben in gegnerische Bahnen.

GOOPER BLOOPER VOLLEY

Reines Geduldsspiel: Ihr müsst eine vorgegebene Anzahl von Bällen zurückschlagen, die aber nicht auf bestimmten Feldern aufprallen dürfen.

BALLOON PANIC

Gefundenes Fressen: Durch Wand-Präzisionstreffer leitet ihr Klaptraps um, damit sie nicht an eure Luftballons herankommen.

MECHA-BOWSER MAYHEM*

Rack-Shooter: Weicht den Flammenwerfer-Attacken aus, schmettert Bomben auf Bowsers Roboter zurück und beschießt ihn mit Tennisbällen.

COIN COLLECTORS*

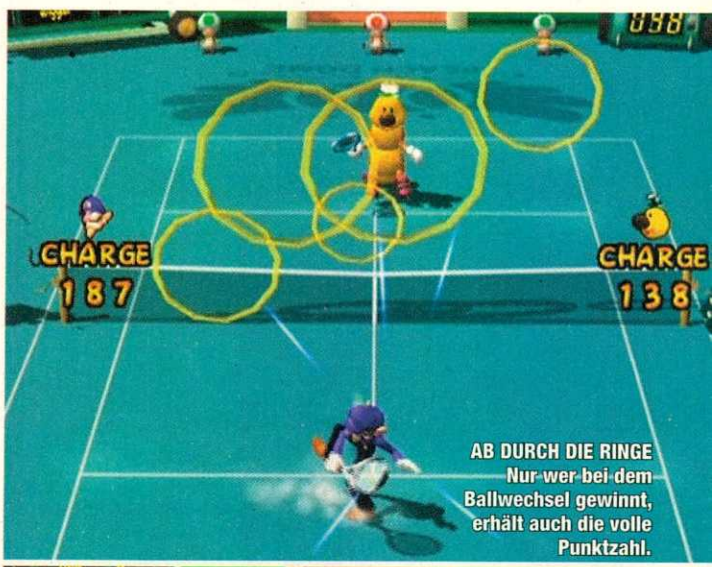
Sammlerleidenschaft: Ihr müsst herabfallende Münzen erhaschen und dabei versuchen, durch Power-Block-Treffer in bessere Bahnen aufzurücken.

* Freischaltbar

Shots dauert es ein Weilchen, bis sich euer Schläger wieder aufgeladen hat. Dementsprechend solltet ihr mit taktischem Bedacht vorgehen. Idealerweise lässt man den Gegner zuerst seine Spezialtechnik einsetzen, um dann kontern zu können. Die dazugehörigen Animationen unterbrechen den Spielfluss nur minimal. Allenfalls beim Doppel kann eine Kette von vier aufeinander folgenden Spezialschlägen etwas nerven.

DER HERR DER RINGE

Bei einigen Charakteren haben es die Grafiker außerdem mit den Spezialeffekten etwas übertrieben und man hat Mühe, überhaupt noch den Ball zu erkennen. Ihr könnt in dieser Hinsicht kritische Spielfiguren jedoch vermeiden oder bei Einzelmatches die Power Shots grundsätzlich deaktivieren. Sehr erfreulich ist die spielerische Vielfalt. Acht Mini-Games mit jeweils mehreren Levels sorgen ebenso für Zeitvertreib wie zwei originelle Tennisvarianten. Bei „Ring Shot" sammelt man Punkte, indem man die eigenen Schläge durch möglichst viele Ringe zielt. Abgerechnet wird nach jedem Ballwechsel: Der Sieger erhält die volle Punktzahl, der Unterlegene muss sein Ring-Guthaben dagegen mit dem Gegner teilen. Wer als Erster eine bestimmte Gesamtpunktzahl erreicht, hat gewonnen. Bei „Item Battle" tauchen dagegen immer wieder Fragezeichenblöcke auf dem Platz auf. In bester *Mario*-Tradition entweicht ein Extra, sobald man den Ball dagegenschmettert. Auf diese Weise schrumpft ihr den Gegner, lasst ihn auf Bananenschalen ausrutschen, beschießt ihn mit Schildkrötenpanzern und macht euch selber vorübergehend unverwundbar oder schneller. Wenn man hier obendrein Power Shots



AB DURCH DIE RINGE Nur wer bei dem Ballwechsel gewinnt, erhält auch die volle Punktzahl.

SCHUSSBEFEHL Im Spielmodus „Item Battle" verpassen wir Wario knapp mit einer Schildkröten-Salve.

LEICHT ENTZÜNDBAR Mit seinem Flammenstoß kann Bowser den Ball (fast) unerreichbar übers Netz schmauchen.

erlaubt, entbrennt das aberwitzigste und chaotischste Tennis, das man je gesehen hat.

Mario Power Tennis läuft im Mehrspieler-Betrieb zu Spielspaß-Höchstform auf. Bis zu vier Personen werden blendend unterhalten, sei es nun beim gemischten Doppel oder im „Jeder gegen jeden"-Wettkampf bei den Mini-Games. Ihr könnt auch alleine gegen Computergegner antreten und bei insgesamt 15 Turnieren (unterteilt in Einzel und Doppel) mehr als nur Pokale gewinnen. Zusätzliche Charaktere, Spielmodi, Mini-Games und Schauplätze werden durch Erfolge in diesen Wettkämpfen freigeschaltet. Jedes Turnier besteht aus drei Runden, die Spieldauer ist durch die Beschränkung auf drei Spiele pro Satz angenehm kurz.

LOVE NINTENDO

Das höchste der Gefühle ist die Qualifikation für den Star Cup, wo ihr gegen „Star-Charaktere" spielt, deren Fähigkeiten durch die Bank enorm verbessert sind (der Schwierigkeitsgrad zieht entsprechend kräftig an). Um da eine Chance zu haben, solltet ihr selber mit der Star-Ausgabe einer Spielfigur antreten. Wenn ihr mit dem Helden eurer Wahl alle drei Turniere der „World Open"-Tour gewinnt, erhaltet ihr das Sternchen-Upgrade! Als Belohnung für den Sieg im letzten Turnier gibt's dann Zugriff auf den fünften und härtesten Schwierigkeitsgrad namens „Ace". Was keine andere Tennis-Simulation der Welt bietet, ist die allgegenwärtige, oberknuddelige „Typisch Nintendo"-Stimmung – manchmal nahe an der Grenze zum Kindischen, aber auch für „Große" absolut genießbar. Die Charaktere amüsieren mit typischen Sprachhäppchen und Slapstick-Sounds, bei den Wiederholungsnahaufnahmen kommen die detaillierten, hübsch animierten Spielfiguren so richtig zur Geltung. Personen und Schauplätze sind alle mit der erweiterten Seriengeschichte verwandt und verschwägert – bis hin zur Spielstätte im rustikalen Pixel-Look des Original-*Mario Bros.* aus den Achtzigerjahren. Die Liebe zum Detail reicht bis zu den „Outtakes" beim Abspann, die Pannen der „Dreharbeiten" des knuffigen Introfilms zeigen.

HEINRICH LENHARDT

DETAIL-CHECK MARIO POWER TENNIS

Generationswechsel

Mangels hochwertiger Tennis-Alternativen auf dem GameCube vergleichen wir Marios neueste Leibesertüchtigung mit dem N64-Papa.

MARIO POWER TENNIS (GC)

AUSSTATTUNG ★★★★½
Charaktere: 14 Spielfiguren + 4 versteckte Bonus-Charaktere.
Spielmodi: Einzel, Doppel, Turniere, Ring Shot, Item Battle, 8 Mini-Games.
Mehrspieler: Bis zu 4 Teilnehmer (im Doppel). Die meisten Mini-Games lassen sich auch zu viert spielen.
Plätze: 10 Stadien, unterschiedliche Beläge beeinflussen Balltempo und Abprall-Verhalten.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Topspin (normal + stark), Slice (normal + stark), Lob, Stoppball, Schmetterball. Jeder Charakter hat zwei exklusive Power Shots.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Toller Introfilm, liebevoll animierte Charaktere, Nahaufnahmen und Spezialeffekte bei Power Shots.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MARIO TENNIS (N64)

AUSSTATTUNG ★★★★
Charaktere: 14 Spielfiguren + versteckte Bonus-Charaktere.
Spielmodi: Einzel, Doppel, Turniere, Bowser Stage, Ring Shot.
Mehrspieler: Bis zu 4 Teilnehmer (im Doppel). Es gibt keine Multiplayer-Mini-Games.
Plätze: 12 Stadien, unterschiedliche Beläge beeinflussen Balltempo und Abprall-Verhalten.

GAMEPLAY ★★★★½
Steuerung: Im Prinzip dieselbe Steuerung wie beim GameCube. Nur die exklusiven Spezialschläge gab's bei der N64-Version noch nicht.

TECHNIK ★★★½
Grafik: Aufgrund der Hardware-Limitationen des N64 weniger hübsch präsentiert, Spielfiguren und Plätze sind simpler.

GESAMTWERTUNG ★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Heinrich Lenhardt hat Schmetterbälle im Bauch.

Der heilige Rasen für Funsport-Freunde wurde soeben auf dem GameCube ausgerollt. Keine Tennis-Simulation auf gegenwärtigen oder früheren Konsolen nimmt es in Sachen Spielwitz mit diesem gut gelaunten Gewinner auf. Selbst wer die radikale Niedlichkeit der Charaktere nicht zu würdigen weiß, kann sich angesichts der griffigen Steuerung und des behaglichen Spielgefühls ein seliges Grinsen nicht verkneifen. Die auf höheren Levels hammerharten Computergegner geben Solisten einiges zu knabbern. Trommelt ein paar Kumpels zusammen und euch erwartet eines der besten Mehrspieler-Erlebnisse überhaupt. Einige schwere Turniere mehr und ein paar unübersichtliche Power-Shot-Effekte weniger hätten jedoch nicht geschadet. Aber wer sich auch nur ansatzweise für diesen Sport erwärmen kann, wird *Mario Power Tennis* leidenschaftlich lieben. Nintendo und Camelot haben es tatsächlich geschafft, den Charme der hervorragenden Nintendo-64-Fassung auch auf den GameCube herüberzuretten. Nur auf einen Europatermin warten wir noch.

IMPORT-TEST
MARIO POWER TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.mariotennis.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **1. Quartal 2005**	Störfaktor Sprache **Gering**

⊕ **Sehr gutes Tennis-Spielgefühl**
⊕ **Abgedrehte Schauplätze/Charaktere**
⊕ **Viele Spielmodi und Extras**
⊖ **Einige zu wilde Power-Shot-Effekte**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Drei Konfigurationen stehen zur Wahl, aber die Belegung ist nicht frei definierbar."

STEUERUNG **89%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	83%	**92%**	89%

IMPORT USA

„Eine echte Sportskanone: leicht zugänglich, originell, spielt sich wie geschmiert."

HARDWARE

VIER IN EINEM Dieses Lenkrad funktioniert mit Xbox, GameCube, PS2 und PC.

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Die Tastenanordnung ist im Xbox-Betrieb etwas ungewöhnlich: Die Tasten X und A befinden sich woanders.

DOPPELT HÄLT BESSER Die Pedale sind nicht nur angenehm groß, sondern besitzen auch noch eine zweite Achse.

4 in 1 Leather Force Feedback Wheel

LENKRAD **Speed Link läutet mit dem neuen Lenkrad die winterliche Rennspielsaison ein.**

Was für ein Gerät! Wenn ihr den Karton des Lenkrads öffnet, werdet ihr fast erschlagen. Hier fehlt es an nichts: Beinhalter für den Schoßbetrieb, eine Schraubmechanik zur Montage an Tischen und ein Controller-Adapter bringen dem Lenkrad verdientermaßen eine überdurchschnittlich hohe Ausstattungswertung. Aber wie gut ist denn eigentlich das Lenkrad selbst?

AUTOS: LACK UND LEDER

Wie der Name bereits vermuten lässt, ist das Gerät nicht nur für die Xbox, sondern auch für den PC, Nintendos GameCube und Sonys PlayStation 2 geeignet. Der Lenkradkranz wurde sehr geschickt in schwarzes Kunstleder verpackt. Selbst die Nähte sind hervorragend verarbeitet – das macht einen sehr guten Eindruck. Die Beschriftung der Tasten hingegen wirkt ein bisschen chaotisch – aber das ist auch kein Wunder, denn man musste schließlich die Tastenbelegungen für ganze vier Systeme auf und neben den Tasten unterbringen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase mussten wir die GameCube-Tasten nicht mehr umständlich suchen, sondern wussten bereits, wo sie liegen. Oberhalb der Feuertasten ist übrigens sehr ungünstig eine Tastenreihe angebracht, die man vor allem während der Fahrt sehr schlecht erreicht – Vertipper in Spielmenüs sind also schon vorprogrammiert. Das Lenkrad nutzt nur einen Radius von rund 90 Grad aus, obwohl sich der Lenker etwas weiter drehen lässt. Damit die eingebauten Force-Feedback-Motoren das Wheel immer wieder zurücksetzen, müsst ihr das beigelegte Netzteil anschließen. Die Rückstellkräfte sind kräftig und zeigen sich deutlich, wenn ihr das Gerät über das drei Meter lange Kabel mit dem GameCube verbindet. Dann startet das Lenkrad die automatische Kalibrierung und stellt dadurch sicher, dass die virtuellen Wagen nicht ungewollt nach links oder rechts driften.

PEDALE SIND WICHTIG

Die Pedalerie des 4 in 1 Leather Force Feedback Wheels ist die größte, die uns bisher unter die Augen gekommen ist. Durch eine umklappbare Fußablage verhindert Speed Link geschickt, dass die Pedale bei starken Brems- und Beschleunigungsaktionen nach vorne geschoben werden. Die Federung ist außerdem angenehm hart, sodass ihr eure Füße ohne Probleme auch auf die Pedale legen könnt. Im Praxistest funktionierte das Lenkrad nahezu perfekt: Jede noch so kleine Bewegung wurde adäquat umgesetzt. Etwas schlechter lief es allerdings mit *Need for Speed: Underground 2*, denn dort muss man das Lenkrad schon etwas weiter einschlagen, damit sich die virtuellen Räder bewegen. Die Steuerung ist nicht in jedem Spiel gleich gut und für 80 Euro ist dieses Lenkrad sicherlich kein Schnäppchen. Trotzdem ist das 4 in 1 Leather Force Feedback Wheel aktuell die beste Wahl für Rennfahrer, die ihrem Hobby auf mehreren Spielesystemen nachgehen und somit echte Konkurrenz für das Force Feedback Wheel von Logitech. Allerdings verwirrt die Beschriftung etwas – aber an die gewöhnt man sich schnell. **(bh)**

TEST
LEATHER FF WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Leistung
Ca. € 80,-	Gut

- ⊕ Kunstleder-Bezug
- ⊕ Für vier Systeme geeignet
- ⊕ Schenkel- und Schraubadapter liegen bei
- ⊖ Keine Programmiermöglichkeit

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

Gewinne mit Madrics

Zusammen mit dem Zubehörhersteller verlosen wir in diesem Monat Nintendo-Zubehör im **Wert von über 500 Euro!**

N-ZONE MITMACHEN!

Gewinnspiel

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „n-zone 5 Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: n-zone 5 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: n-zone 5 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Einsendeschluss: 5.Januar 2005

Die Gewinne

- **2x Multi Cruiser Quatro Racing Wheel** – Wert: Je **35** Euro
- **6x GameCube Cubeshock (Black)** – Wert: Je **15** Euro
- **6x GameCube Cubeshock (Purple)** – Wert: Je **15** Euro
- **10x GBA SP „11-in-1"-Paket** – Wert: Je **19** Euro
- **10x GBA SP „3-in-1"-Paket** – Wert: Je **10** Euro
- **5x GBA SP Travel Bag** – Wert: Je **9** Euro

GBA/SP Link Cable

ZUBEHÖR Für Link-Spiele mit dem GBA (SP).

Etwas über zwei Meter lang ist dieses Verbindungskabel für den GBA/GBA SP und den GameCube. Bei den meisten Spielen könnt ihr damit vermutlich nichts anfangen. Wenn ihr aber *Metroid Fusion* auf dem GBA durchgespielt habt, könnt ihr in *Metroid Prime* (GameCube) das Original-*Metroid* vom NES freischalten. Wie das genau funktioniert? Über zwei Metallhaken befestigt ihr das Kabel am GBA/GBA SP und steckt dann das andere Ende in einen Controllerport des GameCubes. Eine Liste der unterstützten Spiele fehlt, die Verarbeitung des Kabels ist jedoch immerhin okay. Lediglich die Befestigungsklammern lassen sich nur mit etwas Kraft lösen, was den sonst guten Eindruck trübt. Fazit: Für Nintendo-Fans und Besitzer eines GBA/GBA SP und eines GameCubes eine durchaus lohnenswerte Investition. **(bh)**

TEST
GBA/SP LINK CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 8,-
Leistung	Befriedigend

- ⊕ Über zwei Meter Kabellänge
- ⊕ Günstig
- ⊖ Schwergängige Befestigung
- ⊖ Keine Liste unterstützter Spiele

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	MadCatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4Mb	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

SPANNEND Nintendo DS oder Sony PSP? Auch unsere Leser diskutieren heiß.

DS vs. PSP

Hi Fabian,
auch wenn der DS wirklich sehr innovativ ist, denke ich, dass sich die PSP trotzdem sehr gut verkaufen wird, da viele einfach nur eine gute Grafik haben wollen. Auch gibt es viele Leute in meiner Umgebung, die sich, wenn sie auf einer PS2 oder bald der PSP zocken, cool fühlen. Viele sind einfach nur auf die Grafik geil. Auch der Preis spielt nur eine kleine Rolle, denn wenn man sie unbedingt haben will, lässt man sich die PSP einfach zu Weihnachten oder zum Geburtstag schenken. Für mich stellt sich diese Frage nicht, der DS ist mein Favorit!

TOBI

Hi Fabian,
die PSP wird ja mit einem regelrechten Kampfpreis mit dem DS ins Rennen gehen und das hat wohl keiner vorhersehen können. Die Frage ist aber, ob Sony durch diesen Preis Verluste macht. Also muss das Spieleangebot, mit dem Sony Gewinne machen will, stimmen. Nintendo dürfte aufgrund der innovativeren Spiele für den DS hier einen klaren Vorteil haben. Fraglich ist dennoch, ob Nintendo gewinnen kann. Sony hat meiner Meinung nach einfach mehr Fans im Massenmarkt. Und ob Nintendo den Massenmarkt eben mit innovativen Ideen, also etwas völlig Neuem, begeistern kann, bleibt abzuwarten. Mich enttäuscht, dass sich so viele Menschen von Multimedia und einer guten Grafik blenden lassen. Nintendo hat schon immer die besten Spiele oder Ideen gehabt. Ich werde mir den DS sicherlich zum Launch holen.
MfG,

MARVIN

Hallo Fabian,
ich denke, dass sich der DS nicht auf dem Markt behaupten kann. Er ist zwar sehr innovativ mit seinen zwei Bild-

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098*

* € 0,49/SMS, alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS

N-ZONE FAQ NINTENDO DS

Die am häufigsten gestellten Fragen zum Nintendo DS

Da uns zurzeit sehr viele Fragen zum Nintendo DS erreichen, wollen wir hier die am häufigsten gestellten Fragen kurz beantworten. Falls ihr weitere Fragen habt, schickt diese einfach an redaktion@n-zone.de.

Frage: Besitzt der DS eine Ländersperre oder kann ich meine Titel auch woanders kaufen?
N-ZONE Nein, der Nintendo DS wird keine Ländersperre besitzen. Das heißt, dass ihr Spiele aus den USA oder Japan problemlos auf einem europäischen Nintendo DS abspielen könnt. Umgekehrt funktioniert das natürlich auch. Sprich: Europäische Spiele laufen auf einer importierten DS-Konsole.

Frage: Werdet ihr über den Nintendo DS genauso berichten wie über GameCube und Game Boy Advance?
N-ZONE Selbstverständlich! Der Nintendo DS ist die brandneue Konsole von Nintendo und wie unsere Umfragen belegen, besteht bereits jetzt ein sehr großes Interesse an Nintendos neuem Handheld.

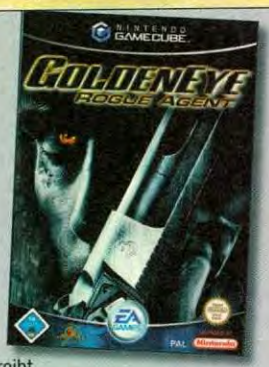
Frage: Denkt ihr, der DS hat eine Chance gegen die PSP von Sony?
N-ZONE Natürlich darf man Sonys Konsole nicht unterschätzen, aber der Nintendo DS ist eine hervorragende Konsole mit zahlreichen innovativen Features wie den beiden Bildschirmen, der Sprachsteuerung und dem Touchscreen. Werden diese Features sinnvoll eingesetzt, dann erwarten uns zahlreiche neue und einzigartige Spielkonzepte. Der relativ günstige Preis von 150 Dollar sowie die Abwärtskompatibilität sind zudem nicht zu unterschätzende Pluspunkte für den DS.

Frage: Werden amerikanische und europäische DS-Titel problemlos via WLAN miteinander kommunizieren können?
N-ZONE Das können wir zurzeit nicht mit hundertprozentiger Sicherheit beantworten. Wir gehen allerdings davon aus, dass es hierbei keine Probleme gibt.

N-ZONE EA PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Need for Speed Underground 2* für den GameCube darf sich nun Peter Buchta aus Montabaur freuen.



Auch in diesem Monat könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *GoldenEye: Rogue Agent* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun hat und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 15.12.2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

schirmen und erreicht die Grafik eines N64, aber die PSP kann MP3s sowie Videos abspielen und hat eine bessere Grafik als der DS. Das, denke ich, wird die breite Masse überzeugen. Außerdem werden sich auch noch viele Leute die PSP kaufen, da sie von den verschiedenen PlayStations und dem großen Herstelleraufgebot beeindruckt sind. Dennoch hoffe ich für den Nintendo DS, dass er von vielen Nintendo-Treuen gekauft wird und nicht auf dem Markt untergeht.

BENJAMIN BÜHLING

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe mir ein paar Gedanken über die Spracherkennung des Nintendo DS gemacht und stelle mir es etwas blöd vor, wenn man bei langweiligen Anlässen (z. B. Geburtstag von Tanten, Weihnachtsfeiern im Altenheim) mit einem „Ding" redet. Und das heimliche Daddeln unter der Bettdecke um 0:30 Uhr wird dadurch auch nicht leichter gemacht. In Ausgabe 11/04 hat M. Braendli in der Rubrik „Leserbriefe" geschrieben, dass sich Nintendo nur noch auf Handhelds konzentrieren solle. Ich wüsste nicht, warum Nintendo in absehbarer Zukunft so etwas entscheiden sollte. Ich habe jedenfalls ein sehr gutes Gefühl für die nächsten Jahre und werde mir die neuen Konsolen von Nintendo auf jeden Fall holen.
Grüße aus Herdecke

MICROCUBE

DS-Gedicht

Hallo N-ZONE!
Ich war ein bisschen kreativ und hab mir dieses Gedicht einfallen lassen:

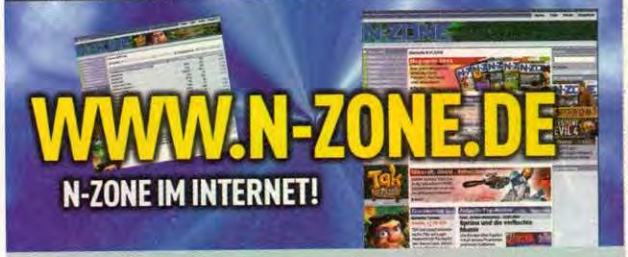
Wer reitet so spät durch Wind und Nacht?
Es ist der Vater, er hat den DS mitgebracht.
Er hält die Tasten wohl in der Hand,
schaut auf zwei Screens gebannt.

Er spielt, vergisst die Zeit,
ist für jedes neue Spiel bereit.
Alles spielt er rauf und runter,
die Spiele werden immer bunter.

Dem Vater graust's, die Power wird knapp,
seine Finger werden auch schlapp.
Er speichert mit Mühe und Not,
das war knapp, die Batterien sind tot.

EISHEI

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM



Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forumsgeflüster.

N-ZONE-Leser über den Nintendo DS:

KingCerberus — AW: Das wer's dann wohl mit dem DS...

Rang:
Anmeldedatum: 14.03.02
Datum: 28.10.04 00:35
IP: 217.95.216.181

Zitat: (Original von Benji0019 am 27.10.2004 23:36)

1) Nintendo-Fans (ca. 10%)
2) Xbox-Fans (ca. 10%)
3) Playstation-Fans (ca. 80%)

Klar ist, dass die Nintendo-Fans eher zum DS greifen werden. Genauso klar ist es aber, dass sich die meisten Playstation-Anhänger die PSP kaufen werden, was eine achtmal größere Personengruppe ist. Doch auch die Microsoft-Fans werden wohl zur PSP greifen, denn wenn man bedenkt, dass sie eine Xbox besitzen, kann man davon ausgehen, dass sie ihr Hauptaugenmark eher auf Grafik legen als auf Spielspaß (wovon der DS imo mit Sicherheit mehr bieten wird).

Sehe ich grundlegend anders.

Du darfst Konsole nicht mit Handheld verwechseln. Und da im Handheld bereich bisher einzig und alleine Nintendo ein konkurenzfähiges Spielegerät auf dem Markt hatte, werden sich auch alle PS und Xbox Spieler, die irgendwie unterwegs spielen wollen, notgedrungen einen GameBoy kaufen.

Das heißt, dass sie bereits einen GameBoy haben und wissen was sie dort erwartet. Vieleicht haben sie sich auch schon mit Mario Kart, Mario, etc auf dem GameBoy gewöhnt, sodass sie diese Spiele auch in der nächsten Generation nicht missen wollen.

Ich vermute mal, dass wenn sie eine PS2 Zuhause stehen haben keine Remakes unterwegs spielen wollen und greifen statt dessen zu den Remakes der Nintendokonsole, da sie vieleicht keine Interesse an einer weiteren Konsole neben ihrer PS2 haben wollen.
Und so denke ich, dass dank der Abwechslung vieleic PS2 Spieler, die jetzt berits einen GBA haben in Zukunft auch ehr auf Nintendosyteme (Handheld) setzen werden.

PS: Ich werde mir aus dem oben genannten Gründen übrigens ehr eine PSP kaufen als einen DS

Tim-Taylor — AW: Das war's dann wohl mit dem DS...

Rang:
Anmeldedatum: 04.06.03
Datum: 28.10.04 18:17
IP: 83.78.36.222

Zu den 80% Sony-Fans und 10% Nintendo-Fans:
Diese Zahlen passen vielleicht in etwa zu den Home-Konsolen. Aber weisst du eigentlich, wie viele PS2-Besitzer einen GBA besitzen? Und für alle, die einen GBA besitzen, heisst es nicht unbedingt, dass sie eine PSP kaufen.
Nintendo hat im Handheld-Markt schon viele Anhänger, vergiss das nie.

-Kennst du das, wenn man alles doppelt sieht?
-Nein, noch nicht, erst ab dem 21. 11. 2004!!!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Highscorer2k — AW: Das war's dann wohl mit dem DS...

Rang:
Anmeldedatum: 28.10.04
Datum: 28.10.04 20:20
IP: 195.93.60.43

Was regt Ihr euch so auf na ja ich find es gut das es 2 Konsolen im Handheld bereich gibt so gibt es endlich konkurenz na ja ich denke sowohl sony und Nintendo werden anhänger finden ich werd mir beide konsolen holen warte bis jetzt nurr noch auf den 21 september bis mein ds in den usa los geschikt wirde na ja ich kann nur sagen ich find beide geil

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Activision:

Mit *Tony Hawk's Underground 2* und *Call of Duty: Finest Hour* hat Activision zwei echte GameCube-Kracher im Weihnachtsgeschäft. Wenn ihr Fragen zu diesen und weiteren Activision-Produkten habt oder wissen wollt, was die Mitarbeiter bei Activision vom Nintendo DS halten, dann schaut doch einfach mal unter www.n-zone.de vorbei. Dort werdet ihr den genauen Termin und die Uhrzeit erfahren.

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 13. Dezember um 15 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Im Testbereich der PLAYZONE 01/2005 steht das Highlight des Jahres, *GTA San Andreas*, auf dem Prüfstand, zu dem euch die Kollegen gleich noch eine umfangreiche Komplettlösung präsentieren. Außerdem erwarten euch Tests zu *Killzone*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *The Getaway 2*, *Jak 3*, *Prince of Persia 2* und weiteren Titeln. Doch auch der Vorschau-Teil ist mit Titeln wie *TimeSplitters 3*, *Resident Evil 4* und *Metal Gear Solid: Snake Eater* gut besetzt. Im Handel!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Halo 2! Muss man eigentlich mehr sagen? Die XBOX-ZONE 01/2005 steht ganz im Zeichen von Bungies Fortsetzung zu dem Spiel, welches die Xbox so berühmt gemacht hat. Lest im Test, wie gut es wirklich ist! Inklusive ausführlicher Komplettlösung! Darüber hinaus erwarten euch Tests zu *Prince of Persia: Warrior Within*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Dead or Alive Ultimate* und weiteren Titeln. Mit DVD! Jetzt im Handel.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Hertzfrage

Hallo N-ZONE-Team!

1. Mit schmerzverzerrtem Gesicht musste ich lesen, dass *Metroid Prime 2: Echoes* nur auf 60-Hz-Fernsehern läuft! Was denken die sich dabei? Gibt es eine Chance, dass sich dieser Umstand noch ändert, oder müsste ich mir wirklich einen neuen Fernseher kaufen?

2. Wie kann man sichergehen, dass *Metroid Prime 2: Echoes* auf dem eigenen Fernseher funktioniert? Auf meinem TV-Gerät steht zwar „50 Hz", aber bei allen bisherigen Nintendo-Spielen konnte ich den 60-Hz-Modus anwählen und das Spiel lief einwandfrei.

MFG FREDERIK

N-ZONE *Metroid Prime 2: Echoes* läuft leider wirklich nur auf Fernsehern mit 60 Hertz. Hier die offizielle Stellungnahme von Nintendo:

***Metroid Prime 2: Echoes* eignet sich für alle PAL-Fernsehgeräte, die mit einer Bildfrequenz von 60 Hz oder darüber arbeiten. Dies betrifft die weitaus meisten Fernsehgeräte, die in Europa in Gebrauch sind. Da aber noch ein geringer Prozentsatz von Geräten mit 50 Hz arbeitet, wird ein deutlicher Hinweis zu dieser technischen Voraussetzung auf der Verpackung angebracht und eine Erklärung in die Spielbeschreibung integriert. Nur ein Fernsehgerät ab 60 Hz stellt die sensationelle Grafik von *Metroid Prime 2: Echoes* optimal dar.**

Nun, die Grafik von *Metroid Prime 2: Echoes* ist zwar wirklich sensationell, allerdings hat Nintendo in der Vergangenheit bewiesen, wie gute PAL-Anpassungen auszusehen haben. Wir vermuten, dass Nintendo und die Retro Studios einfach nicht genügend Zeit hatten, so kurz nach der NTSC-Fassung, welche ebenfalls in 60 Hz läuft, eine gute PAL-Anpassung hinzubekommen. Wenn euer Fernseher bislang problemlos mit Spielen im 60-Hertz-Modus arbeitete, dann wird er *Metroid Prime 2: Echoes* auch darstellen können. Wenn ihr euch unsicher seid, schaut in die Anleitung eures Fernsehers oder auf die Rückseite eures TV-Gerätes nach. Dort ist angegeben, welche Wiedergabe-Frequenzen unterstützt werden.

Schlampig

Hallo N-ZONE-Team!

Ich bin nun seit der Ausgabe 1/98 treuer Abonnent eurer Zeitschrift und war stets zufrieden mit eurer Arbeit. Jetzt muss ich allerdings doch mal Kritik üben, was die Konsequenz bei Wertungen von lieblosen Umsetzungen betrifft. In Ausgabe 12/04 bekam *Def Jam: Fight for NY* 80 Punkte in der Grafikwertung und 87 in der Gesamtwertung, obwohl ihr ja die äußerst instabile Framerate und die verwaschenen Details kritisiert habt. In der aktuellen Ausgabe ist es bei *NFS Underground 2* und *DHdR: Das dritte Zeitalter* auch nicht viel anders. Nun, ich denke, dass man schlampige Umsetzungen – insbesondere wenn häufige Ruckeleinlagen auftreten – sowohl in der Grafik- als auch in der Gesamtwertung deutlich abwerten sollte. Es kann einfach nicht sein, dass ein Spiel auf der mittlerweile nun doch veralteten PS2 besser aussieht und flüssiger läuft als auf dem GameCube. Wahrscheinlich würde dieses Vorgehen das Problem der schlampigen Umsetzungen nicht aus der Welt schaffen, aber es wäre wenigstens ein Anfang. Ich bin es leid, auf dieser tollen Konsole immer nur abgespeckte Umsetzungen der PS2- oder Xbox-Versionen zu spielen.

MFG, FLORIAN SCHAFFER

N-ZONE Oh, keine Sorge, Ruckeleinlagen und verwaschene Texturen machen sich auf jeden Fall in den Wertungen bemerkbar. Wir finden es auch sehr schade, dass ausgerechnet EA teilweise so schlampige Umsetzungen abliefert. Andere Publisher, zum Beispiel Ubisoft mit *Prince of Persia: Warrior Within*, kriegen schließlich auch eine gute GameCube-Version hin. Allerdings handelt es sich bei den von dir genannten Spielen, auch wenn es sich um schlampige Umsetzungen handelt, immer noch um sehr gute Titel, die sehr viel Spaß machen. Otto Normalverbraucher, der sich nicht so gut mit Videospielen auskennt, wird eh kaum einen Unterschied bemerken.

ENTTÄUSCHEND? Metroid Prime 2 läuft nur auf 60-Hertz-Fernsehern.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEM

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

Pikmin 2

Oberflächliches Knuddel-Spiel oder Strategie mit Substanz?

Es gibt Genres, die zumindest auf der Konsole ein Nischendasein fristen. Neben Simulationen zählen dazu auch Strategiespiele. Nintendo hat mit *Pikmin* jedoch einen Titel veröffentlicht, der trotz der Knuddelaufmachung ein tief gehendes Gameplay bietet. Vor kurzem ist nun *Pikmin 2* erschienen und wir wollten eure Meinung zu dem Titel und zur Notstandsituation im Strategie-Genre im Allgemeinen wissen. 56,1 Prozent von euch haben den ersten Teil bereits gespielt, der Rest hingegen kann noch keine Spielerfahrung mit dem Überraschungshit vorweisen. Ist auch irgendwie verständlich, denn andere Genres sind mit Sicherheit zugänglicher und werden von der breiten Masse besser angenommen. Diese Meinung wird von 21,3 Prozent auch vertreten. Ganz anders sehen es 36 Prozent, die durchaus eine Eignung für den Großteil der Spieler sehen. 42,7 Prozent erkennen zwar die spezielle Ausrichtung von Strategietiteln, denken aber auch, dass sie trotzdem neben Spielen mit Mario und Co. bestehen könnten. Wirft man

N-ZONE NÄCHSTES FEEDB

Paper Mario 2

Klamauk und Rollenspiel – eine tolle Mischung

Der berühmteste Klempner der Welt startet einen Angriff auf den RPG-Thron und eure Bauchmuskeln.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *Paper Mario 2* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

einen Blick auf den PC-Bereich, so kann man unschwer feststellen, dass hier durchaus kein Notstand an Strategiespielen besteht. Auffällig ist die typische Aufmachung der Spiele dieses Genres: Meist sind sie im Fantasy- oder Weltkriegs-Sektor angesiedelt und verlangen vom Spieler durch ihre umfangreichen Steuerungselemente einiges an Übersicht. *Pikmin 2* hingegen ist das krasse Gegenteil. Mit einfachen Mitteln steuert man seine kleine Armee durch die Levels und erteilt ihr Befehle. Auch der Grafikstil zeigt keinerlei Parallelen zu gleichartigen PC-Spielen. Deshalb wollten wir von euch wissen, ob *Pikmin 2* für euch ein ernst zu nehmender Strategietitel ist. Die überwältigende Mehrheit – 73,8 Prozent der Befragten – sieht keine Veranlassung, das Gegenteil zu behaupten. 26,2 Prozent hingegen machen die Einstufung eines ernst zu nehmenden Strategiespiels von der typischen, oben bereits beschriebenen Aufmachung abhängig. Somit kann es *Pikmin 2* für sie nicht mit anderen „richtigen" Strategietiteln aufnehmen.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über Pikmin 2

forestspyer — AW: Pikmin 2! Ernsthafte Strategie oder einfach nur knuddeliger Ratselspaß?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 21.04.03
Datum: 28.10.04 14:42

Nun, bei Pikmin handelt es sich sicherlich um ein innovatives Spiel und wenn die Spielzeit beim zweiten Teil deutlich höher ist als beim ersten und man die kleineren Schönheitsfehler beseitigt hat, kann Pikmin zu einer interessanten Alternative werden im Bereich der Strategiespiele, der bei Nintendo ja ohnehin noch nicht sehr gut bestückt ist.

Im Vergleich mit anderen großen Strategiespielen gerade im PC-Bereich wird Pikmin trotzdem den kürzeren ziehen, egal wie innovativ es ist. Es wird immer der knuddelige Außenseiter bleiben und für Leute, die ohnehin nicht sehr positiv zu Nintendo eingestellt sind, wird es völlig uninteressant sein. Ich selber kann mich nicht wirklich für das Prinzip begeistern, aber ich denke, das Potenziel ist da, eines der besseren Strategiespiel und zu dem eine gelungene Alternative auf dem Gamecubemarkt darzustellen.

mfg fs

Jedesmal begrüßt mich der Nachrichtensprecher mit Guten Abend und verbringt dann 15 Minuten damit, mir zu erklären, dass dies kein guter Abend ist.

Weiterleiten | Antworten

Benji0019 — AW: Pikmin 2! Ernsthafte Strategie oder einfach nur knuddeliger Ratselspaß?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 30.09.01
Datum: 28.10.04 21:17

Selten hat mich ein Spiel so begeistert wie Pikmin 2. Das innovative Spielprinzip macht absolut süchtig, die Umgebungsgrafik ist nahezu fotorealistisch, der Sound absolut entspannend und der Dauerspaß ist mit über 60 Stunden enorm (wenn man alle Schätze finden und den Challenge-Modus beenden möchte). Ein besonderes Lob verdient auch die äußerst charmante Übersetzung, die einem nicht nur einmal ein Lächeln ins Gesicht zaubert. Alles in allem ein Spiel mit sehr viel Herz!
Für mich ist Pikmin 2 sicherlich eines der besten Spiele des Jahres 2004 und übertrifft andere Strategiespiele auf dem PC um Längen!!!

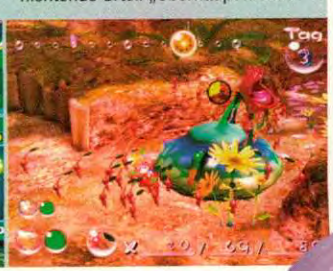
LG
Benji

geändert am 28.10.2004 um 21:20 Uhr von Benji0019

Weiterleiten | Antworten

Wie gefällt dir das neue Partner-Feature bei Pikmin 2?

Dieses Feature ist nicht einfach nur eine Umfangserweiterung, sondern auch eine der innovativen Neuerungen, die *Pikmin 2* ausmachen. Bei 21,1 Prozent von euch finden die beiden Hauptcharaktere immensen Anklang. 38,5 Prozent und damit der Großteil aller Teilnehmer schließen sich an und schätzen vor allem die dadurch entstehende Abwechslung. Ein mäßiges „Passt schon" wurde von 30,8 Prozent vergeben. An Olimars Rolle als Einzelgänger haben 1,9 Prozent mehr Gefallen gefunden. Und 7,7 Prozent vergaben das vernichtende Urteil „Überhaupt nicht".



Welches GC-Strategiespiel ist deiner Meinung nach das beste?

Auch wenn die Auswahl an Spielen dieses Genres auf der Nintendo-Konsole nicht sehr groß ist, waren wir dennoch auf das Ergebnis gespannt. Auf Platz 5 mit 5,2 Prozent hat es *Doshin the Giant* geschafft. *Pikmin* ist mit 7,8 Prozent auf dem vierten Rang. Platz 3 ging mit 9,1 Prozent an *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution.* Zu unserer Verwunderung hat *Goblin Commander* die bisher genannten Titel hinter sich gelassen und konnte sich mit 10,4 Prozent den zweiten Rang sichern. Und auf Platz 1 eurer Liste der besten Strategiespiele auf dem GameCube hat es – und das ist sicherlich nicht überraschend – *Pikmin 2* mit überragenden 67,5 Prozent geschafft. Das dürfte aber auch an der Aktualität des Titels liegen.

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Capcom bei der Entwicklung des Horror-Schockers Resident Evil 4.

Teil 1: Die Entstehung
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Grafik und Sound
Teil 4: Leveldesign
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Resident Evil 4

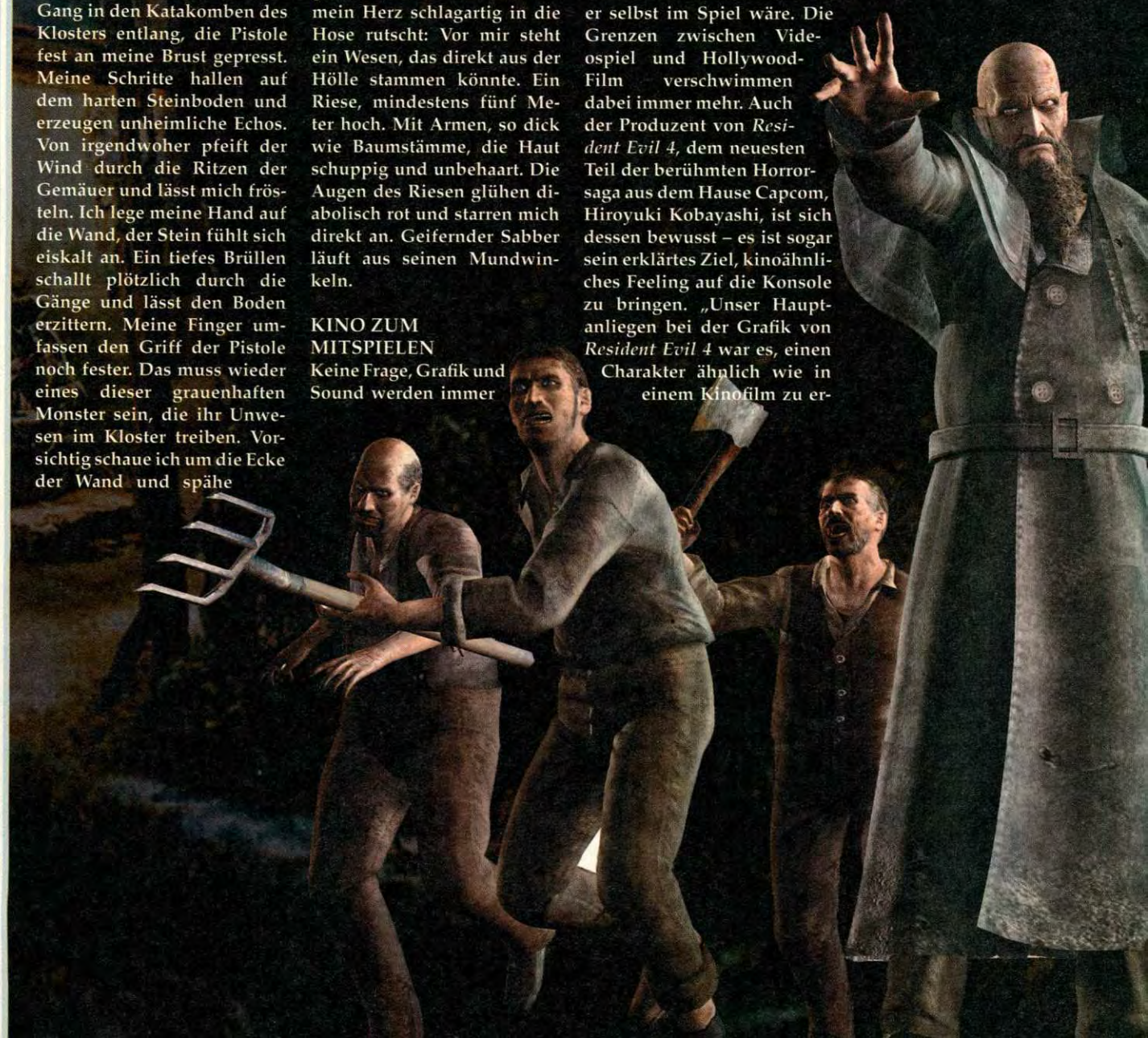
Teil 3: Grafik und Sound

Hiroyuki Kobayashi, 3

Vorsichtig schreite ich den düsteren Gang in den Katakomben des Klosters entlang, die Pistole fest an meine Brust gepresst. Meine Schritte hallen auf dem harten Steinboden und erzeugen unheimliche Echos. Von irgendwoher pfeift der Wind durch die Ritzen der Gemäuer und lässt mich frösteln. Ich lege meine Hand auf die Wand, der Stein fühlt sich eiskalt an. Ein tiefes Brüllen schallt plötzlich durch die Gänge und lässt den Boden erzittern. Meine Finger umfassen den Griff der Pistole noch fester. Das muss wieder eines dieser grauenhaften Monster sein, die ihr Unwesen im Kloster treiben. Vorsichtig schaue ich um die Ecke der Wand und spähe in einen kreuzenden Gang. Ich spüre, wie mich mein ganzer Mut verlässt und mir mein Herz schlagartig in die Hose rutscht: Vor mir steht ein Wesen, das direkt aus der Hölle stammen könnte. Ein Riese, mindestens fünf Meter hoch. Mit Armen, so dick wie Baumstämme, die Haut schuppig und unbehaart. Die Augen des Riesen glühen diabolisch rot und starren mich direkt an. Geifernder Sabber läuft aus seinen Mundwinkeln.

KINO ZUM MITSPIELEN

Keine Frage, Grafik und Sound werden immer realistischer und lassen den Spieler hautnah in die Spiel-Action eintauchen, so als ob er selbst im Spiel wäre. Die Grenzen zwischen Videospiel und Hollywood-Film verschwimmen dabei immer mehr. Auch der Produzent von *Resident Evil 4*, dem neuesten Teil der berühmten Horrorsaga aus dem Hause Capcom, Hiroyuki Kobayashi, ist sich dessen bewusst – es ist sogar sein erklärtes Ziel, kinoähnliches Feeling auf die Konsole zu bringen. „Unser Hauptanliegen bei der Grafik von *Resident Evil 4* war es, einen Charakter ähnlich wie in einem Kinofilm zu er-



DETAILLIERT Die wichtigsten Personen bestehen aus bis zu 10.000 Polygonen.

STIMMUNGSVOLL Der Wind streicht durch das Haus.

FIES Die Bosskämpfe sind grandios in Szene gesetzt.

GELUNGEN Auch die Animationen gehören zum besten auf dem GameCube.

zeugen. Dies war bei der Entstehung von *Resident Evil 4* ein sehr entscheidender Faktor", erläutert der Produzent. Die Entwickler setzen bei *Resident Evil 4* ausschließlich auf das Bildformat 16:9, was das Kinofeeling noch unterstützt. Dass man sich für dieses Bildformat entschied, hatte allerdings gameplaytechnische Ursachen. „Da wir die Kamera hinter Leons Schulter positioniert haben, ist die Sicht insgesamt eingeschränkt. Für unser Spiel war es aber von großer Bedeutung, dass man eine gute Sicht nach allen Seiten hat. Deshalb haben wir uns der Vorteile des 16:9-Formates bedient", schildert der Produzent. Sehr wichtig für die Atmosphäre des Spiels sind die Feinde und Monster, auf die der Spieler in *Resident Evil 4* trifft. „Furchteinflößende Wesen gehören seit jeher zu der *Resident Evil*-Serie. Dies mussten wir, obwohl *Resident Evil 4* sich in vielen Dingen von seinen Vorgängern unterscheidet, auch im neuesten Teil bewahren. Das Design wurde dabei extrem von den früheren Spielen beeinflusst", sagt Kobayashi. Der Detailgrad ist dabei dank der Power des GameCube höher denn je. So bestehen der Hauptcharakter des Spiels, Leon, sowie einige seiner größten Widersacher aus 7.000 bis 10.000 Polygonen.

ES KOMMT VON ÜBERALL

Neben der Grafik kommt auch dem Sound eine oft unterschätzte Bedeutung zu. „Schon in allen *Resident Evil*-Spielen war der Sound sehr wichtig. Über die Soundeffekte sowie die Hintergrundmusik wird viel Spannung erzeugt. Um dem cineastischen Anspruch zu genügen, wird *Resident Evil 4* Dolby Pro Logic II unterstützen", erklärt Kobayashi. Aber wie entsteht eigentlich der Soundtrack zu einem Spiel? Woher soll ein Komponist wissen, wie er die Musik an das Spiel anpassen soll? Diese Fragen haben wir auch dem Produzenten gestellt: „Der Director des Spiels arbeitet eng mit dem Komponisten zusammen, damit der Soundtrack entsteht, der am besten zum Thema des Spiels passt. Für *Resident Evil 4* haben wir auf zwei Komponisten gesetzt, welche die Musik zum Spiel geschrieben haben."

Resident Evil 4 ist nur noch wenige Wochen bis zu seiner Erstveröffentlichung Anfang Januar in den USA entfernt. Mit dem bislang Erreichten zeigen sich Hiroyuki Kobayashi und sein Team aber zufrieden: „Natürlich gibt es immer wieder Sachen, die wir aus Zeitgründen nicht mehr ins Spiel integrieren können. Doch im Großen und Ganzen sind wir sehr glücklich, wie sich *Resident Evil 4* entwickelt hat, und denken, dass die Spieler jede Menge Spaß am Spiel haben werden." Zwar nähert sich das Projekt *Resident Evil 4* langsam, aber sicher der Fertigstellung, unser Tagebuch aber nicht. Bis zur Europaveröffentlichung im März werden wir das heiß ersehnte Horrorspektakel weiter durchleuchten. In der nächsten Ausgabe widmen wir uns dem Leveldesign.

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps! Im nächsten Monat liefern wir euch Cheats zu The Incredibles.

Def Jam Fight for NY

CODES **Jetzt gibt's was auf die Ohren mit neuer Musik!**

Wer von dem coolen Hip-Hop-Sound nicht genug bekommen kann, für den haben wir hier den passenden Cheat. Mit unseren Codes könnt ihr weitere stimmungsvolle Tracks freischalten, die diese Prügelorgie zu einem Fest werden lassen. Gebt dazu im Cheatmenü einfach folgende Codes ein:

MILITAIN	-	**Anything Goes – CNN**
BIGBOI	-	Bust – Outkast
CHOCOCITY	-	**Comp – Comp**
AKIRA	-	Dragon House – Chiang
GHOSTSHELL	-	**Koto – Chiang**
KIRKJONES	-	Man Up – Sticky Fingaz
RESPECT	-	**Move – Public Enemy**
POWER	-	Original Gangster – Ice T
CARTAGENA	-	**Take a look at my life – Fat Joe**
PUMP	-	Walk with Me – Joe Budden

Goblin Commander

CODES **Strategiespiele einfach gewinnen**

Goblin Commander entführt euch in eine fremde Welt voller Goblins und schräger Kreaturen. Damit bald wieder Frieden im Land herrscht, hier ein paar nützliche Cheats. Dazu müsst ihr L + R + Y + unten gedrückt halten, bis die Nachricht erscheint, dass die Cheatcodes aktiviert sind. Dann gebt ihr folgende Codes ein:

100 Gold: L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L
100 Seelen: R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R
1.000 Gold und Seelen: R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L
Nebel ausblenden: R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R
God-Modus: R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R
Zeilupe: L, L, L, L, L, Y, Y, Y, Y, R
Zeitraffer: R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R
Level gewinnen: R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Action Man Robot Attack

CODES Action Man startet durch. Und mit diesen Codes tut ihr das auch!

Ihr wollt euch nicht erst zu den höheren Levels durchkämpfen, sondern sofort mit Action Man durch die Lüfte fliegen oder auf einem Dirtboard fahren. Stellt euch den Gefahren und steigt gleich in die späteren Abschnitte ein. Unsere Level-Codes sind dafür genau das Richtige:

Level 2
REDWOLF
Level 3
FLYNT
Level 4
MOTHER
Level 5
MOTOX
Level 6
TEMPLE
Level 7
ACTION

Level 8
BEACH
Level 9
JURA
Level 10
AIR
Level 11
SURF
Level 12
SEWERS
Level 13
TUNNEL

Level 14
LABO
Level 15
KONGO
Level 16
BASIC
Level 17
ROCKET
Advanced Mode
JUNGLE

Viel Spaß!

Lego Knights Kingdom

CODES So wird euch das Ritterleben leicht gemacht

Wem es zu lange dauert, die einzelnen Ritterprüfungen zu absolvieren und so in die späteren Levels zu gelangen, sollte sich unsere Level-Codes einmal genauer ansehen. Damit wird das harte Ritterleben im Handumdrehen zum Kinderspiel.

DBBHBDD
Die Prüfungen des Jayko 100%
VVZPVYZ
Befreie den König 100%
IFSHBDP
Sir Jayko 100%
SFVBFBZ
Sir Rascus 67%
WTVFBFZ

Sir Santis 100%
WTZKFKZ
Sir Danju 100%
YVPFBYZ
Die trostlosen Moore 100%
TVPGGYZ
Die Zitadelle von Orlan 100%
KVPZPYZ
Das große Turnier 100%

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

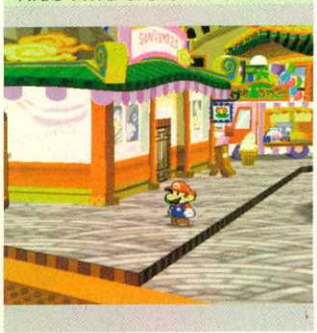
Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Mario Kart: Double Dash!!

[m]
ANZT-AP2Y-0JYEY
KG16-PZFM-223FE
Alle Charaktere/Kurse
QY69-CDCB-ZFCUH
4K9K-ZMEJ-PW3U3
Alle Karts
WFDG-1Y43-RQFFE
N9V2-UE4P-2KATU
Waffen unbrauchbar
1U23-YY86-F40AD
M7D8-RKKU-82DZC
1-Runden-Rennen auf allen Kursen
7Z22-K525-UDR00
8YAQ-71VP-W279E
Extra immer roter Panzer
CBT4-V2R5-CXG61
RHNQ-WHFW-XVK3J
Extra immer Stern
W767-DTZT-M3HA1
DMK7-Q61E-H0HKF
Extra immer Blitz
U0DG-G7XQ-D9U0B
K386-AMZG-D465F

Paper Mario 2

[m]
FDF3-F69A-61Y4T
PP41-ZY0P-KC7QJ
999 Sternensplitter
09H8-N2ZB-EEK0H
28M6-QBZT-H10ZB
999 Münzen
QTUB-8M04-R8FQF
5HDN-WA9G-6Q6GE
999 Sternenpunkte
GZWK-APUY-U4RWT
E9VC-QZ9Z-RKZN9
999 Insignien
FM28-DUEQ-NX82A
AYD5-PR1G-070T5



Paper Mario
Teil 1
Die Legende vom Äonentor

Wir begleiten Mario und seine Freunde durch ihr **episches Abenteuer.**

Unser Walkthrough, der anhand der deutschen und der US-Version erstellt wurde, hilft euch durch die ersten vier Kapitel von *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor*. Aus Platzgründen können wir nur auf schwere Kämpfe beziehungsweise Bosskämpfe näher eingehen. Wie ihr durch die Kapitel 4 bis 8 kommt, erklären wir euch in der nächsten Ausgabe der N-Zone.

Prolog: Willkommen in Rohlingen

Wie geht's los?

Nach wenigen Metern fechtet ihr euren ersten Kampf aus, in dem ihr eure neue Gefährtin Gumbrina kennen lernt. Im Gasthaus zu eurer Rechten könnt ihr euch ausruhen und dabei eure Kräfte regenerieren. Neben der Eingangstür seht ihr einen Speicherstein. Außerdem gelangt ihr durch die Tür im Obergeschoss zum Ordenshop. Links neben dem Tor befindet sich der Toads und Koopas-Laden, in dem ihr nützliche Items kaufen könnt. Ganz auf der linken Seite befindet sich die Küche von Racle T. Auf dem Platz hinter dem rechten Tor entdeckt ihr eine Tür mit einem Sonnensymbol – die Tür zu Merlons Haus, der eure Teamgefährten verbessern kann. Im Nachbarhaus trefft ihr auf Professor Gumbarth. Anschließend verlasst ihr das Gebäude und begebt euch in das grüne Rohr.

Wie komme ich durch die Kanalisation?

Haltet euch zuerst rechts und klettert in die Röhre. Die zahlreichen Kämpfe solltet ihr ohne größere Probleme für euch entscheiden können. Im nächsten Abschnitt lauft ihr die Stufen hinab und zerschlagt die beiden Kisten vor dem Rohr. Dieses führt euch in den nächsten Bereich der Kanalisation, wo ihr den schwarzen Schlüssel entdeckt, der euch die Kiste im Raum hinter dem Durchgang am Ende der Treppe öffnet. Ihr erhaltet die Papierflieger-Fähigkeit, dank der ihr im vorherigen Raum den anderen Ausgang erreicht. Im großen Saal vor dem Äonentor speichert ihr euren Spielstand und stellt euch in die Mitte des Brunnens.

Kapitel 1: Lohgards Drachenburg

Wie komme ich zum Feuertal?

Nach der Einweisung in den Umgang mit den Orden springt ihr in das Rohr. In der Kanalisation benutzt ihr das Flugpad zu eurer Rechten. Ihr gelangt zu einer Anlegestelle, wo ihr ein Tentakel erblickt. Greift zum Hammer, um einen Kampf gegen Blooper einzuläuten. Attackiert hierbei zuerst die Tentakel und dann den eigentlichen Gegner an. Nach dem Kampf haltet ihr euch weiter rechts und lasst euch von dem Rohr ins Feuertal befördern.

Was muss ich im Feuertal erledigen?

Kämpft euch nach rechts voran, bis ihr zum Fluss gelangt. Durchsucht die Büsche daneben, um ein Warp-Rohr zu finden, mit dessen Hilfe ihr einen blauen Schalter erreicht, den ihr auch gleich drückt.

Was gibt's in Blütenweiler zu tun?

Nach der Unterhaltung sucht ihr den Bürgermeister im pinkfarbenen Haus auf. Anschließend setzt ihr euren Weg nach rechts weiter fort, bis ihr die Burg erreicht. Mithilfe des POW-Blocks erledigt ihr hier die ersten beiden Angreifer. Weiter geht's bis zum Eingang des nächsten Gemäuers. Darin findet ihr bei den Büschen einen POW-Block, dank dem ihr die beiden Gegner im Inneren im Handumdrehen eliminiert. Sammelt auf eurem weiteren Weg bis zur Burg noch die Items aus den Kisten und den gelb leuchtenden Hotelgutschein ein. Speichert euren Spielstand, bevor ihr die Statue näher unter die Lupe nehmt.

Wie gewinne ich das Quiz?

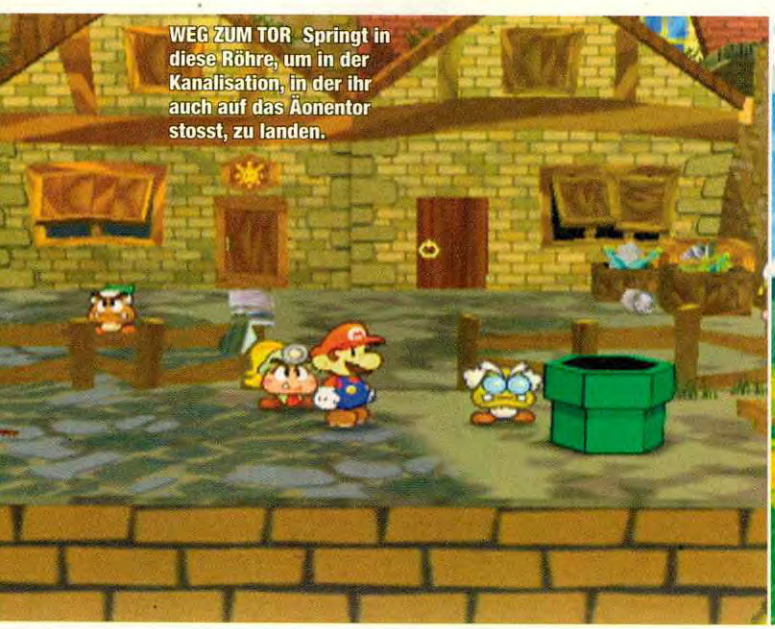
Von den sieben Fragen, die euch der Steinblock stellt, müsst ihr fünf richtig beantworten, damit er ein Rohr freigibt.

Antworten:

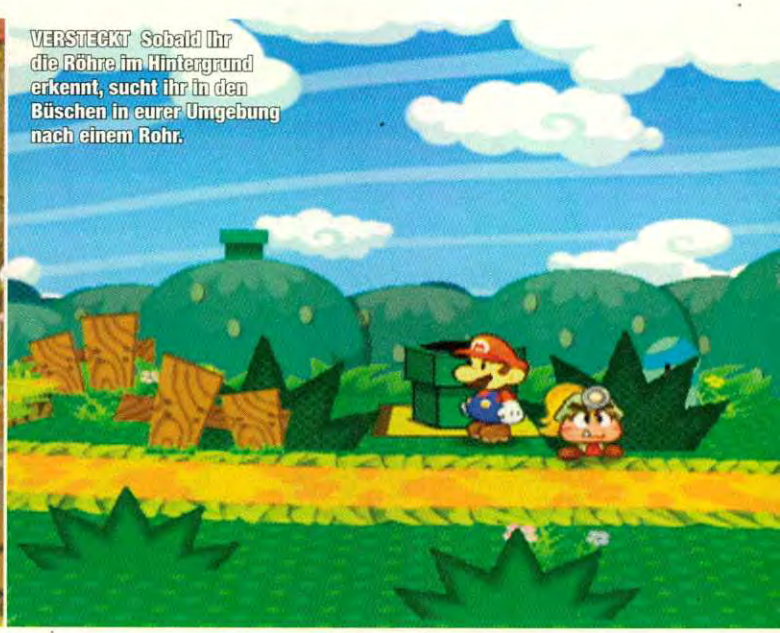
1.	Sonnen-Schlüssel
2.	12
3.	Kooperich
4.	Lohngards Burg
5.	Durch eine Röhre
6.	Koopas
7.	Frage 7

Wie besiege ich die Fuzzi-Horde?

Schnappt euch den Orden und eilt nach links. Schaltet einen Gegner nach dem anderen aus, wenn ihr gegen die Fuzzys antretet. Am Ende der Gänge stoßt ihr auf den Mond- und den Sonnenstein. Bevor ihr die Kanalisation verlassen könnt, müsst ihr gegen einen gelben Fuzzy kämpfen, der sich nach wenigen Treffern Verstärkung zur Seite ruft. Benutzt Sprung-Attacken, um weiterhin den goldenen Gegner gezielt zu attackieren. Drückt ständig den Abwehr-Button, wenn die Horde euch angreift. Nachdem ihr den goldenen Fuzzy besiegt habt, suchen auch seine Schergen das Weite. Durchs Rohr geht's zurück zur Oberfläche und dort zu der seltsamen Steinformation.

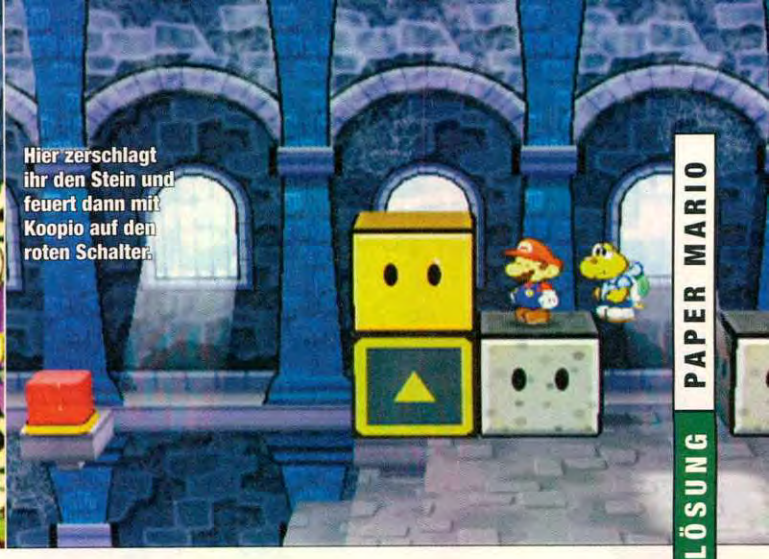


WEG ZUM TOR Springt in diese Röhre, um in der Kanalisation, in der ihr auch auf das Äonentor stosst, zu landen.



VERSTECKT Sobald ihr die Röhre im Hintergrund erkennt, sucht ihr in den Büschen in eurer Umgebung nach einem Rohr.

GETÜMMEL Hämmert euch gegen diese zahlreichen Gegner bis zu deren Anführer, dem roten Skelettkoopa, durch.



Hier zerschlagt ihr den Stein und feuert dann mit Koopio auf den roten Schalter.

Wie komme ich zur Burg?

Unterwegs könnt ihr mehrere Items einsammeln, mit den anderen Figuren im Dorf quatschen, shoppen und außerdem schließt sich Koopio eurer Truppe an. Setzt den Mond- und den Sonnen-Stein in die Felsblöcke ein. Stellt euch nach der Zwischensequenz links neben den linken Block und bringt Koopio zum Rotieren. Lasst ihn los und drückt danach schnell X, um ihn auf der Stelle drehen zu lassen. Eilt zum rechten Block, lasst den X-Button wieder los und hämmert auf den Stein, um ein Rohr freizulegen, das euch zur Burg führt.

Lohgards Burg

Wie lege ich los?

Speichert zuerst euer Spiel. Verwandelt Mario in einen Papierflieger, um den Burggraben zu überqueren. Im ersten Abschnitt der Burg sammelt ihr die Items ein und tragt einige Kämpfe aus, um Mario zu stärken. Im nächsten Abschnitt hinter der rechten Tür werdet ihr von einer Meute von Knochen-Koopas attackiert. Hämmert euch euren Weg bis zu dem roten Knochen-Koopa frei und greift ihn an. Den Kampf gewinnt ihr, indem Ihr Koopios Hammerstoss anwendet, um die grünen Knochen-Koopas auszuschalten. Mario kümmert sich dann mit dem Hammer um ihren Anführer.

Wie komme ich an die Schlüssel?

Lauft weiter nach rechts, bis ihr zu den Blöcken gelangt. Schlagt auf den lila Schalter, klettert oben auf den rechten Fels und zerschlagt den gelben Block. Danach betätigt ihr unten den gelben Schalter, begebt euch auf den kleinen Vorsprung und feuert mit Koopio auf den roten Schalter zu eurer Linken. Lauft die Stufen nach links bis auf den Vorsprung hinauf und feuert mit Koopio in Richtung Schlüssel. Schießt ein weiteres Mal auf den roten Schalter, um die Treppe zurückzudrehen. Durch die Tür geht's weiter in den nächsten Raum, wo ihr zuerst den Spielstand speichert. Anschließend lauft ihr durch die Tür auf der rechten Seite. Stellt euch im nächsten Raum links neben den roten Schalter und schießt Koopio nach links ab. Haltet den X-Button gedrückt und eilt zur ganz rechten Zelle. Diese öffnet sich, sobald ihr die X-Taste loslasst und Koopio gegen den Schalter wirbelt. Geht weiter nach rechts, bis ihr in den Raum mit dem seltsamen Boden kommt. Hier sucht ihr den Weg zu der gelben Schatzkiste, ohne über die Löcher zu laufen. Prägt euch den Weg gut ein und rennt ihn wieder zurück, sobald ihr die Kiste geöffnet habt. Mit dem schwarzen Schlüssel aus der gelben Kiste sperrt ihr die schwarze Truhe im Raum zuvor auf. Ihr erhaltet die Papier-Fähigkeit. Kehrt jetzt in den Zellenbereich mit dem vermeintlichen Vater von Koopio zurück und zwängt euch dort durch die Gitter, indem ihr R gedrückt haltet.

Wo finde ich Lohgard?

Mit dem Schlüssel macht ihr euch auf den Weg zu dem Raum mit dem grünen Block. Stellt euch darauf und feuert mit Koopio auf den grünen Schalter. Oben angekommen sperrt ihr die Tür auf und hämmert, beziehungsweise feuert Koopio auf die Schalter, um den Balkon wiederherzustellen. Den letzten Abgrund überwindet ihr, wenn ihr durchs Fenster nach draußen klettert. Im nächsten Raum lasst ihr Koopio auf der Stelle drehen und platziert Mario auf den grünen Block. Lasst Koopio gegen den grünen Schalter krachen, damit ihr nach oben befördert werdet. Dort entscheidet ihr euch für die linke Tür, hinter der ihr nach der Zwischensequenz sämtliche Items einsammelt. Geht jetzt durch die rechte Tür. Benutzt Koopio als Fernsteuerung für den gelben Schalter und fahrt auf dem Block nach oben. Balanciert auf dem Sims entlang und quetscht euch beim Flugpad mithilfe des R-Buttons durch das Geländer. Als Papierflieger erreicht Mario den Vorsprung vor der Tür auf der rechten Seite. Im Treppenhaus betätigt ihr den gelben Schalter und benutzt Koopio, um an den Schlüssel zu kommen. Wenn ihr nach unten springt, erhaltet ihr einen Orden, müsst allerdings wieder den Weg zurück nach oben auf euch nehmen. Geht am oberen Ende der Treppe durch die letzte Tür. Überquert die Brücke, steigt die Stufen im Turm hinauf und tragt die letzten Kämpfe des Kapitels aus. Speichert euren Spielstand, bevor ihr durch das große Tor geht.

Bosskampf: Lohgard

HP: 20 Angriff: 5 Abwehr: 1

Rüstet Mario mit dem „Sound FX A"-Orden aus, damit ihr die Abwehr des Drachen leichter durchbrecht, ihm mehr Schaden zufügen könnt und seine Attacken schwächt. Greift ständig seinen Fuß an und versucht, Volltreffer zu landen. Lasst euch nicht auf seine Bitten und Deals ein, sondern attackiert ihn kontinuierlich, bis er das Zeitliche segnet.

Prinzessin

Als Prinzessin geht ihr zuerst nach links und nehmt eine Dusche. Hinter der rechten Tür verbirgt sich der Computer Tech.

FERNBEDIENUNG Lasst Koopie solange auf der Stelle rotieren, bis ihr vor der rechten Zelle seid.

LOHNGARD Mit dem „Sound FX A"-Orden könnt ihr diesem Endboss zusätzlichen Schaden zufügen.

Bowser:
Mit Bowser geht ihr lediglich nach links und sprecht unterwegs mit seinen Gefolgsleuten. Kammy Koopas Frage beantwortet ihr freundlich.

Kapitel 2: Der große Wunderbaum

Wie komme ich in den Wunderwald?
Kehrt zum Äonentor zurück. Unterwegs könnt ihr eure neuen Fähigkeiten nutzen, um das ein oder andere Item zu ergattern, das für euch bislang unerreichbar war. Beim Tor angekommen stellt ihr euch auf den Sockel. Nach den Zwischensequenzen kehrt ihr in die Kanalisation zurück. Haltet nach einem kleinen grauen Wesen Ausschau und folgt ihm. Nach mehreren Gesprächen öffnet es euch eine Geheimtür, hinter der ihr ein Rohr entdeckt, das euch in den Wunderwald befördert.

Was muss ich im Wunderwald erledigen?
Hier kämpft ihr euch nach rechts voran. Haltet euch vorerst noch aus den Kämpfen raus. Benutzt das Rohr, das euch zum Baum im Hintergrund transportiert und seht euch dort um, bevor ihr wieder durch das Rohr zurückreist. Am Ende des Pfads müsst ihr den Geheimgang nehmen. Jetzt könnt ihr hinter den Bäumen bis zum blauen Schalter laufen. Betretet im selben Abschnitt das Rohr, das euch zum Flugpad transportiert und segelt auf den Vorsprung zu eurer Rechten, auf dem ihr auch den Erdbeben-Hammer entdeckt. Ihr kommt schließlich an einen Abgrund, in dessen Nähe ihr eure HP und FP für schlanke sieben Münzen aufladen könnt. Im selben Bereich zwängt ihr euch durch den Zaun, um durch das Rohr zu Aeronas Häuschen im Hintergrund zu gelangen. Nach der Unterhaltung mit der Hausherrin kehrt ihr zu den drei Wesen am Levelanfang zurück. Den Kampf gegen Roberta, Barabara und Brunhilda gewinnt ihr, wenn ihr euch immer auf eine Gegnerin konzentriert und starke Attacken anwendet, die allen Kontrahenten schaden. Zur Not greift ihr auf euer Inventar zurück. Bringt die Kette zu Aerona, die sich dann eurem Trupp anschließt. Begebt euch zum Baum. Lauft an der seitlichen Wurzel hinauf und lasst die Lady gegen den Eingang blasen.

Der große Baum

Wie geht's los?
Die beiden Fußsoldaten erledigt ihr nacheinander. Speichert den Spielstand und stärkt eure Kämpfer. Klettert jetzt so lange durch die Rohre, bis ihr zu den Zellen gelangt. Die Crucimats besiegt ihr, indem ihr zuerst die kleinen Dreiecke, die den Schutzschild aktivieren, erledigt. Als Nächstes geht's in den Raum zu eurer Linken. Nach der Zwischensequenz kümmert ihr euch um den Fußsoldat, räumt die Kisten aus, schnappt euch den Schlüssel und begebt euch zu den Zellen.

Wie bringe ich die Bubus heil durch den Baum?
Sperrt die rechte Tür auf und kehrt danach zum Eingang zurück, um dort die Bubus abzuholen. Mit eurer Bubu-Gefolgschaft begebt ihr euch durch das Rohr zur Maschine und stellt euch auf die Fläche davor. Benutzt den Bubuwel an der Öffnung des Sockels, steckt ihn danach sofort wieder ein und klettert mitsamt den Bubus in das Rohr. Im nächsten Raum platziert ihr das Bubuwel wiederum in der Öffnung des Sockels. Blast die Bubus nach unten und sobald diese in Blasen wieder nach oben schweben nach rechts. Springt mit Mario hinterher und verschwindet durch das Rohr. Falls ihr unterwegs ein paar Bubus verliert, müsst ihr zu Bubuma am Eingang des Baums zurück und neue Bubus abholen. Blast die schwarze Vase von dem Flugpad und schwebt dann nach unten, wo ihr euch die Insignie der Sonne schnappt und die Gegner erledigt, damit diese die Bubus nicht verscheuchen. Anschließend holt ihr eure kleinen Freunde von oben ab und verschwindet im Rohr auf der rechten Seite. Balanciert auf den schmalen Wegen und benutzt Koopio, um die Spinnen zu entfernen. Unten lasst ihr Aerona die Tür links neben dem Speicherstein beiseite blasen, um den Laden betreten zu können. Mit eurer Gefolgschaft geht ihr oben durch die linke Tür.

Wie besiege ich die Piekatos?
Macht bei der Gegnerhorde kehrt, lauft auf den schmalen Weg zurück und dort durch den rechten Ausgang. Lasst eure 11 Bubus mit den 10 Piekatos kurzen Prozess machen und den Piekato-Bau zerstören. Im Raum dahinter entdeckt ihr den blauen Schlüssel, mit dem ihr die restlichen Bubus aus der Zelle befreit. Mit 101 Punis im Schlepptau kehrt ihr nun zu den 100 Piekatos zurück. Nachdem ihr die Piekatos und ihren Bau geplättet habt, geht ihr durch das Loch, wo zuvor der Bau war. Lasst Aerona während des Kampfes blasen.

Wie befreie ich die Bubus aus dem Käfig?
Ihr kommt zu einem zweiten Sockel, an dem ihr das Bubuwel einsetzt. Dem Gefängnis entkommt Mario, indem er das Bubuwel an sich nimmt und sich zwischen den Gittern hindurchquetscht. Durch das Rohr geht's nach unten. Dort erkennt ihr vier Säulen. Merkt euch, welche Symbole darauf zu sehen sind und schlagt mit dem Hammer auf den schwarzen Schalter. Eilt zu dem Raum, in dem ihr den blauen Schlüssel entdeckt habt. Benutzt die vier Schalter, um die Reihenfolge der Symbole auf den Säulen so anzuordnen wie in dem anderen Raum. In der Truhe hinter dem geheimen Durchgang entdeckt ihr die Super-Stiefel. Damit durchbrecht ihr die Luke am Boden im Raum, in dem ihr soeben die vier Schalter betätigt habt. Unten sammelt ihr die Items ein und kehrt zu den Zellen zurück. Setzt das Bubuwel ein, damit sich die Bubus sammeln und ihr die Bretter am Boden seht, durch die ihr springen müsst. Klettert wieder in die Zelle und blast die kleinen Wusler nach unten.

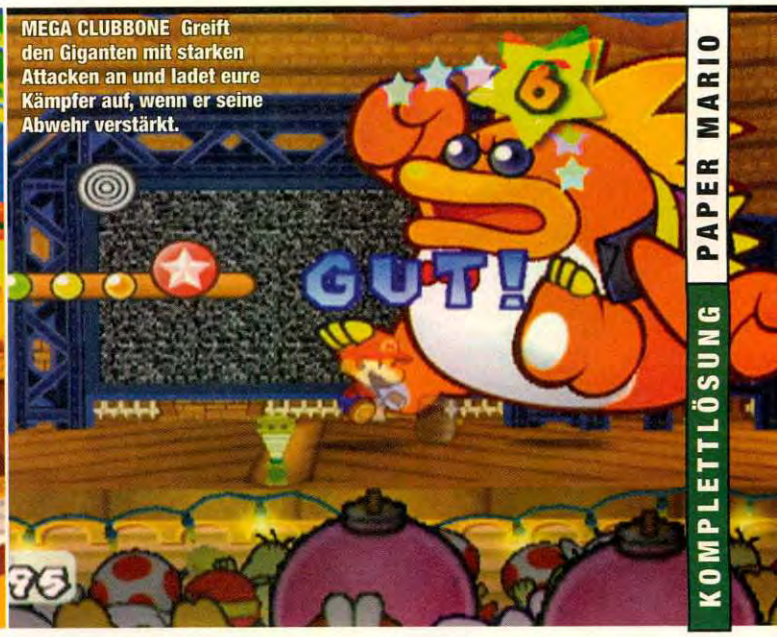
Wohin muss ich die Bubus bringen?
Lenkt die Rasselbande zu dem Sockel mit dem Loch davor. Setzt das Bubuwel darin ein und blast die Bubus durch das Loch. Springt hinterher und benutzt die Röhre auf dem abgesägten Baumstamm. Hüpft ganz unten über die Säulen und begebt euch durch das Rohr auf der anderen Seite nach oben. Dort stellt ihr euch auf den blauen Schalter, feuert Koopio nach links ab und lasst ihn auf der Stelle rotieren. Dann geht ihr vom Schalter herunter und lasst Koopio gegen den Schalter im Wasser krachen. Schnappt euch die Items und geht zurück nach unten. Lasst eure kleinen Kumpels das Wasser überqueren und geht durch das Rohr, das euch nach unten führt. Setzt das Bubuwel zum letzten Mal in eine Säule ein und stellt euch zu den Tierchen auf die Plattform. Unten speichert ihr das Spiel und frischt eure Lebensenergie auf, bevor ihr durch die Tür lauft.

Bosskampf: Crucibot
HP: 30 Angriff: 2 Abwehr: 1
Bevor es losgeht, setzt ihr das Bubuwel an der letzten Säule ein. Nach der Zwischensequenz folgt ihr dem Gegner, erledigt dabei seine Schergen und stellt ihn am Eingang des Baums. Greift entweder den Kopf oder die Beine des Endbosses an. Nach wenigen Treffern löst Crucibot die Fäuste seines Roboters. Kümmert euch jetzt ausschließlich darum, da sie die größere Gefahr für euch darstellen. Sobald sie zerstört sind, greift ihr wieder Crucibot an. Wiederholt das Spielchen, bis der Roboter den Geist aufgibt.

Peach
Begebt euch mit der Prinzessin zu Tech. Folgt seinen Anweisungen und legt eine kleine Tanzeinlage hin.

Bowser
Kommt euch der Stil der Stage bekannt vor? Dieser Mini-Abschnitt erinnert an den ersten Level von

EIERSUCHE Benutzt den Hebel bei den beiden Kisten im Vordergrund, um an der Seitenwand des Ladens eine Treppe entstehen zu lassen.



MEGA CLUBBONE Greift den Giganten mit starken Attacken an und ladet eure Kämpfer auf, wenn er seine Abwehr verstärkt.

Super Mario Bros. auf dem guten alten NES. Zerstört alles in der Stage und esst dabei so viel Fleisch, bis ihr den gesamten Bildschirm ausfüllt. Am Ende der Bereichs findet ihr die Fahne, die ihr berühren müsst.

Kapitel 3: Falkenheim

Wie gelange ich nach Falkenheim?

Zuerst kehrt ihr zum Äonentor zurück, benutzt den Kristall und kauft euch die Kontaktlinse im „Toad und Koopa"-Laden. Diese übergebt ihr an Zess T. am linken Stadttor, die daraufhin den Weg freigibt. Auf dem Platz dahinter betretet ihr den Laden und kauft euch einen Trockenpilz und einen Schwirrwarr. Die Frage nach eurer Lieblingsfarbe beantwortet ihr mit „gelb". Weiter geht's durch die Hintertür zu Al Pamone, wo ihr kurz mit den beiden Schergen und dann mit Al sprecht. Begebt euch am Hafen zur Anlegestelle und redet mit Palmina und Romanzo. Anschließend kehrt ihr zu Al zurück und erhaltet das Ticket, das ihr am Bahnhof bei dem weiß gekleideten Angestellten der Luftfahrtgesellschaft einlöst.

Falkenheim

Wie kann ich Mario als Kämpfer unter Vertrag nehmen lassen?

Lauft durch die Tür in der Mitte des Platzes und dann durch die rote Doppeltür. Nach der Zwischensequenz geht ihr durch eine der Türen neben der Treppe. Im Korridor probiert ihr sämtliche Türen aus, bis ihr in Clubbones Büro landet. Unterzeichnet den Vertrag, bevor ihr in der Umkleidekabine dem Typen im Anzug hinterhergeht. Nachdem ihr unter Vertrag genommen wurdet, tragt ihr so viele Kämpfe aus, bis ihr auf Rang 15 seid. Benutzt das Bett in der Umkleidekabine, um eure Energie zwischen den Kämpfen aufzuladen und speichert häufig.

Was kann ich nach den ersten Kämpfen tun?

Sobald ihr auf Platz 15 gelandet seid, verlasst ihr die Arena und fangt das Ei des Hot-Dog-Verkäufers ein. Benutzt den blauen Schalter auf der rechten Seite des Platzes, indem ihr auf die Kisten klettert und eine Stampfattacke ausführt. So gelangt ihr auf das Flugpad, von dem aus ihr auf den Wagen mit dem Ei schweben könnt. Versprecht dem Ei, ihm zu helfen, damit es sich eurer Gruppe anschließt. Begebt euch in die Umkleide und tragt weitere Kämpfe aus, bis ihr bei Rang 10 angelangt.

Wie besiege ich die Gegner auf Rang 10?

Macht euch sofort nach Kampfbeginn aus dem Staub – diesen Kampf könnt ihr noch nicht gewinnen. In der Umkleide trefft ihr auf euren neuen Gefährten Yoshi, mit dessen Saugmatz-Fähigkeit ihr euch an den Zehntplatzierten rächen könnt.

Was hat es mit der E-Mail von X auf sich?

Sobald ihr eine E-Mail bekommt, in der ihr aufgefordert werdet, euch zu einer Bar zu begeben, verlasst ihr die Arena. Sprecht kurz mit dem Besitzer der Frische-Bar auf der rechten Seite, um den Super-Hammer zu erhalten. Damit könnt ihr in vorhergehende Welten zurückkehren und die großen, gelben Blöcke zertrümmern. Vorerst beseitigt ihr aber den Block in der Unterliga-Umkleide. In der Kammer dahinter klettert ihr auf das Regal über dem Computer und fliegt auf dem Rücken des Mini-Yoshis zu dem Regal auf der linken Seite. Schnappt euch die Aufzeichnung und tragt weitere Kämpfe aus. Sobald ihr auf Rang 6 angekommen seid, futtert ihr das Stück Kuchen in der Kabine, bevor ihr euch für den nächsten Kampf anmeldet. Danach fordert euch Bowser heraus. Benutzt eure stärksten Attacken und wechselt eure Partner durch. Beeilt euch, da Mario während des Kampfes vergiftet wird und er dadurch ununterbrochen HP verliert.

Was erwartet mich zwischen den letzten Kämpfen?

Sobald ihr den Viertplatzierten besiegt habt, verlasst ihr die Arena und nehmt den Schlüssel in der Telefonzelle auf der linken Seite des Platzes an euch. Öffnet damit die Tür neben dem Büro von Clubbone. Lasst Aerona die Planen von den Kisten blasen, zertrümmert die Blöcke mit dem Hammer und drückt den Schalter. In den Kisten auf der anderen Seite entdeckt ihr einen Orden. Am oberen Ende der Treppe klettert ihr auf den mittleren Kistenstapel und fliegt auf Yoshis Rücken nach links, wo ihr den Block zerschlagt. Schnappt euch noch die Items und springt dann in die Öffnung. Unten werft ihr einen Blick durch das kleine Loch. In der Arena geht's mit den nächsten Kämpfen weiter. Den Kuchen, den ihr bekommt, nachdem ihr den Drittplatzierten erledigt habt, verspeist ihr besser nicht. Sobald ihr den ersten Platz erkämpft habt, geht ihr im Vorraum der Arena nach oben und lasst Aerona die Poster von der Wand blasen. Schnappt euch den Schlüssel und kehrt damit in die Abstellkammer zurück. Nehmt die Insignie der Sonne mit und öffnet die blaue Tür. Yoshi hilft euch im nächsten Raum, über die Kisten zu kommen. Dahinter zertrümmert ihr den Block. Zurück in der Umkleide fordert ihr Aurelius heraus, woraufhin ihr kurzerhand im Kittchen landet.

Wie entkomme ich aus dem Gefängnis?

Lasst Aerona das Poster in der Ecke wegblasen. Durch den Schrank gelangt ihr in den nächsten Umkleideraum, wo ihr in die Toilette springt. Eilt in die Arena und tretet Aurelius in den Allerwertesten. Achtet dabei darauf, ihn schnellstmöglich mit Aerona zurück auf den Boden zu holen, sobald er sich an den Stahlträger hängt. In der Umkleide des Champions springt ihr auf den Geschenkestapel zu eurer Linken und begebt euch mit Yoshis Hilfe zu dem Vorsprung auf der rechten Seite. Schlagt die Gitter sowie die Wand am Ende des folgenden Lüftungsschachts mit dem Super-Hammer ein. Durchsucht den Schreibtisch von Clubbone und jagt ihm in die Arena hinterher.

Bosskampf: Mega Clubbone

HP: 60 Angriff: 4 Abwehr: 0

Der Fiesling kann zwei Mal hintereinander angreifen. Einen Angriff nutzt er immer, um seine Werte aufzubessern. Wenn er seine Abwehr verstärkt hat, attackiert ihr nicht, sondern kümmert euch um das Publikum, benutzt Items oder ladet Mario auf. Wechselt eure Partner, falls diese zu schwach werden.

Peach

In der Rolle der bezaubernden Prinzessin quatscht ihr wieder kurz mit dem Computer, bevor ihr mit dem Lift nach oben fahrt. Hinter der grün leuchtenden Tür lasst ihr die Prinzessin in den Spinden nach einem anderen Outfit suchen, das sie dann in der Umkleide anzieht. Geht weiter nach rechts, um auf den Oberbösewicht Crucius zu treffen. Nach der Unterhaltung zieht ihr Peach wieder um und kehrt zu Tech zurück.

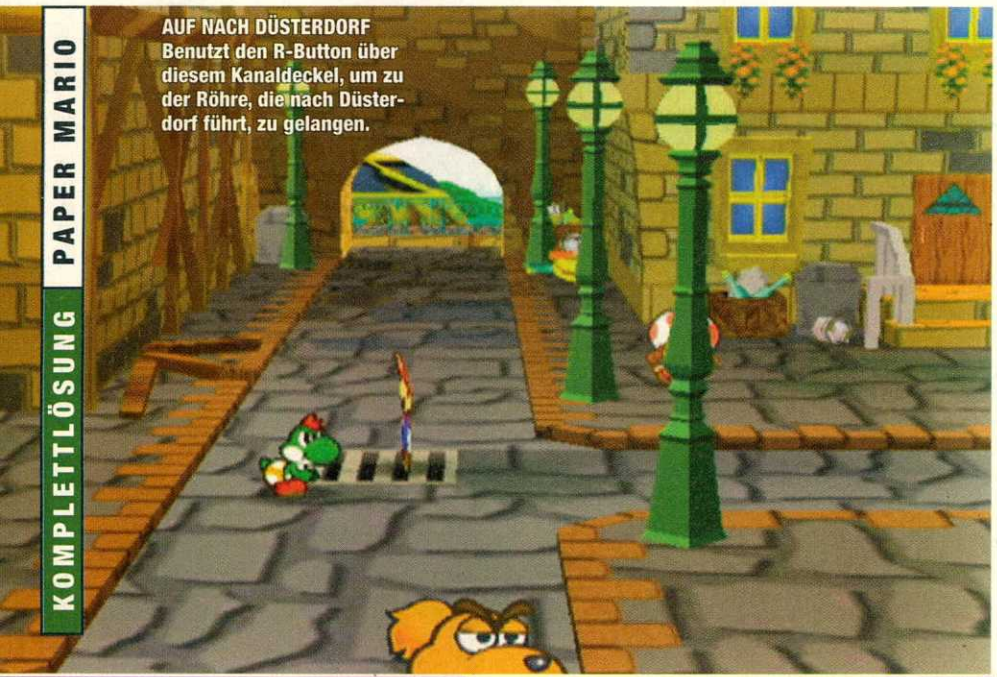
Bowser

Hier sucht ihr im Busch ganz rechts nach Bubuma und unterhaltet euch mit ihm. Mehr gibt's für Bowser diesmal nicht zu tun.

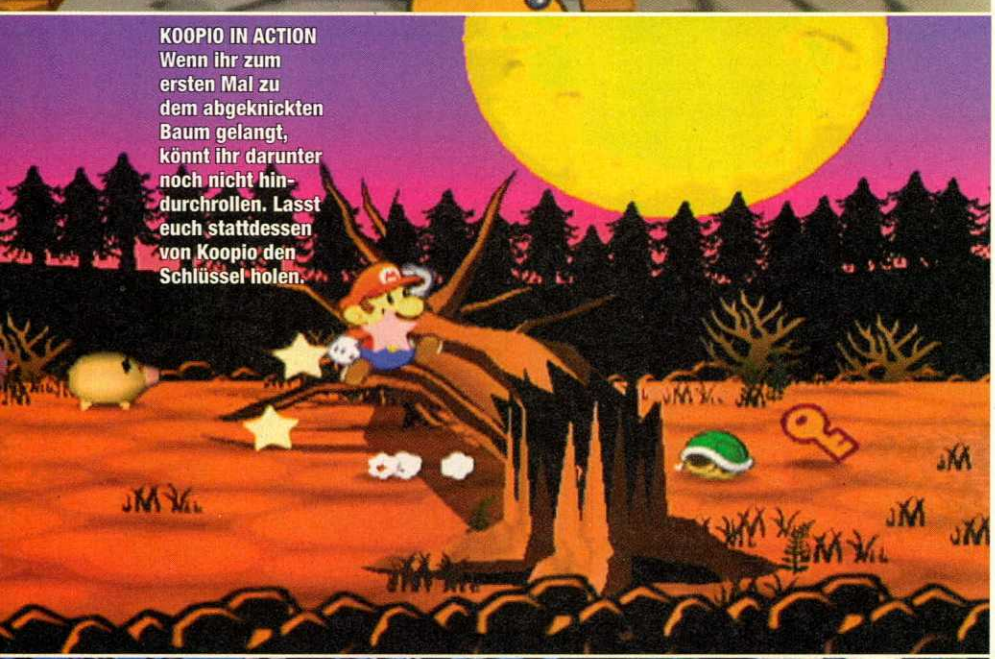
Kapitel 4: Düsterdorf

Wie geht's nach Düsterdorf?

Rechts neben dem Laden des Dons drückt ihr genau über dem Gulli R, um nach unten zu gleiten. Dort begebt ihr euch mit Yoshis Hilfe auf den Vorsprung zu eurer Linken, sammelt die Insignie der Sonne ein und geht durch die Tür. Nachdem ihr das braune Rohr nicht benutzen könnt, kehrt ihr zu Professor Gumbarth zurück, unterhaltet euch kurz mit ihm und geht zum Äonentor. Nach der nächsten Unterhaltung mit Gumbarth untersucht ihr die Wand links neben Merlins Haus. Dahin-



AUF NACH DÜSTERDORF Benutzt den R-Button über diesem Kanaldeckel, um zu der Röhre, die nach Düsterdorf führt, zu gelangen.



KOOPIO IN ACTION Wenn ihr zum ersten Mal zu dem abgeknickten Baum gelangt, könnt ihr darunter noch nicht hindurchrollen. Lasst euch stattdessen von Koopio den Schlüssel holen.

HINTEREINGANG Da das Tor der Spukabtei leider verschlossen ist, rollt ihr einfach durch den Spalt in der Mauer.

ter trefft ihr auf eine düstere Gestalt, die ihr ansprecht. Begebt euch nach einem kurzen Gespräch zurück zum braunen Rohr, das euch nach Düsterdorf befördert.

Was muss ich in Düsterdorf erledigen?

Nach dem Gespräch mit dem Dorfvorsteher verlasst ihr das Dorf durch den östlichen Ausgang. Der Torwächter weist euch zurück, also kehrt ihr zum Dorfvorsteher zurück, der sich mittlerweile wie die meisten Dorfbewohner in ein Schwein verwandelt hat. Sprecht mit den übrig gebliebenen Düsterdorfern, seht euch im Laden um und kehrt dann zum Tor zurück – der Wächter wurde mittlerweile ebenfalls zum Schwein. In der ersten Hütte hinter dem Tor findet ihr einen schwarzen Schlüssel. Springt auf der gelben Box nach oben, um einen Super-Pilz zu erhalten. An der Stelle, an der euer Weg von dem abgeknickten Baumstumpf blockiert wird, benutzt ihr Koopio, um an den Schlüssel für den Laden zu kommen.

Wie gelange ich zur Abtei?

Sperrt damit die Tür in dem Geschäft auf und öffnet die schwarze Box. Sammelt die übrigen Items ein, lauft zum Baum zurück und benutzt eure neue Fähigkeit. Lasst Aerona den Heuhaufen wegblasen und springt in die Röhre, die darunter versteckt war. Im Wald zwängt ihr euch durch den Spalt und geht weiter, bis ihr zu dem Baum gelangt. Lasst Aerona ein Loch hineinblasen und setzt euren Weg bis zu dem dunklen Fleck auf dem Boden fort. Lasst Aerona an dieser Stelle wieder ihre Lungenkraft beweisen. Springt in das Loch und schiebt den Felsbrocken im Hintergrund nach rechts. Durch die Löcher geht's weiter nach rechts, bis ihr zur Spukabtei gelangt.

Die Spukabtei

Wo finde ich den Übeltäter?

Rollt durch das Loch in der Mauer rechts neben dem Tor und schiebt in der Eingangshalle die Statue nach rechts. Lasst Aerona im Raum mit der Sprungfeder den Geheimgang freiblasen und schnappt euch den Orden, den ihr ganz rechts findet. Nachdem ihr die Kiste untersucht habt und euch zahlreiche Geister daraus entgegenströmten, beantwortet ihr die Frage nach der genauen Anzahl der Geister mit 200. Kehrt in die Haupthalle zurück und versprecht dort dem Geist, dass ihr nett zu ihm sein werdet. Geht nun durch die Tür am unteren Bildschirmrand und drückt den roten Schalter, den ihr ganz rechts entdeckt. Hinter der Tür steigt ihr die Stufen hinauf. Benutzt Koopio, um an den Schlüssel der Spukabtei zu kommen. Zurück im Raum mit den Stufen entscheidet ihr euch diesmal für die Tür am oberen Bildschirmrand. Schlagt zwei Mal auf den Schalter ganz rechts und kehrt in den Raum mit der Treppe zurück. Geht diese hinauf und durch die Tür. Speichert unbedingt euren Spielstand, bevor ihr durch die Tür geht.

Bosskampf: ????

HP: 40 Angriff: 4 Abwehr: 0

Dieser bislang namenlose Gegner bereitet euch keine größeren Probleme. Greift ihn ständig mit starken Attacken an und lasst euch nicht irritieren, wenn er sich in einen Schatten-Mario verwandelt, nachdem er die Hälfte seiner HP verloren hat.

Was muss ich als Schatten-Mario erledigen?

Mario schlüpft unfreiwillig in die Rolle des Schatten-Marios. Brecht auf nach Düsterdorf. Flieht, wenn euch der echte Mario euch zum Kampf herausfordert. Im westlichen Teil der Stadt sprecht ihr die weinende Barbara an und sucht etwas weiter links in den Büschen nach der Superbombomb, die ihr der Betrübten schenkt. Benutzt ihre Spezialfähigkeit, um die Krähen im östlichen Teil der Stadt zu belauschen. Stellt euch dazu auf den dunklen Fleck direkt vor dem Baum. Anschließend lauft ihr nach rechts weiter. Wenn ihr gegen den echten Mario antreten müsst, ergreift ihr wie zuvor die Flucht.

Wie erfahre ich den Namen des Gegners?

Schlagt euch bis zur Spukabtei durch und springt dort zur Abwechslung in den Brunnen anstatt durch das Loch zu rollen. Kämpft euch unten bis zu der verschiebbaren Wand voran. Schiebt sie ein Stück nach oben und benutzt dann Barbaras Fähigkeit, sich in einen Schatten zu verwandeln. Hinter der Tür erwarten euch eine Insignie der Sonne und ein Speicherblock. Benutzt Marios Rollen-Fähigkeit, um durch den schmalen Schacht auf der rechten Seite zu kommen. In Raum am anderen Ende durchbrecht ihr die Bretter über dem Loch mit einer Stampf-Attacke. Unten verwandelt ihr Mario wieder in eine Rolle und gelangt so durch das kleine Loch auf der linken Seite in den Raum mit dem Vogel. Schnappt euch den Buchstaben „P" und die anderen Items aus den Kisten. Anschließend benutzt ihr Barbaras Schattenfähigkeit in der Nähe des Vogels. So erfahrt ihr den Namen eures Gegners, nämlich Rumpel. Durch die Tür, die ihr mit dem Schlüssel aus einer der Kisten öffnet, geht's zurück Richtung Düsterdorf. Wenn sich Mario wieder in euren Weg stellt, nennt ihr den Namen, den euch der Vogel verraten hat, damit Marios Schattendasein ein Ende hat. Folgt eurem Widersacher bis auf den Turm der Spukabtei.

Bosskampf: Rumpel

HP: 40 Angriff: 4 Abwehr: 0

Während diesem Kampf beschränkt ihr eure Angriffe ausschließlich auf Mario. Versucht die gegnerischen Angriffe zu blocken oder benutzt Barbaras Ausweichfähigkeit, um nicht getroffen zu werden. Greift ihn am besten mit dem Power-Dauz an, um möglichst viel Schaden zu verursachen.

Peach

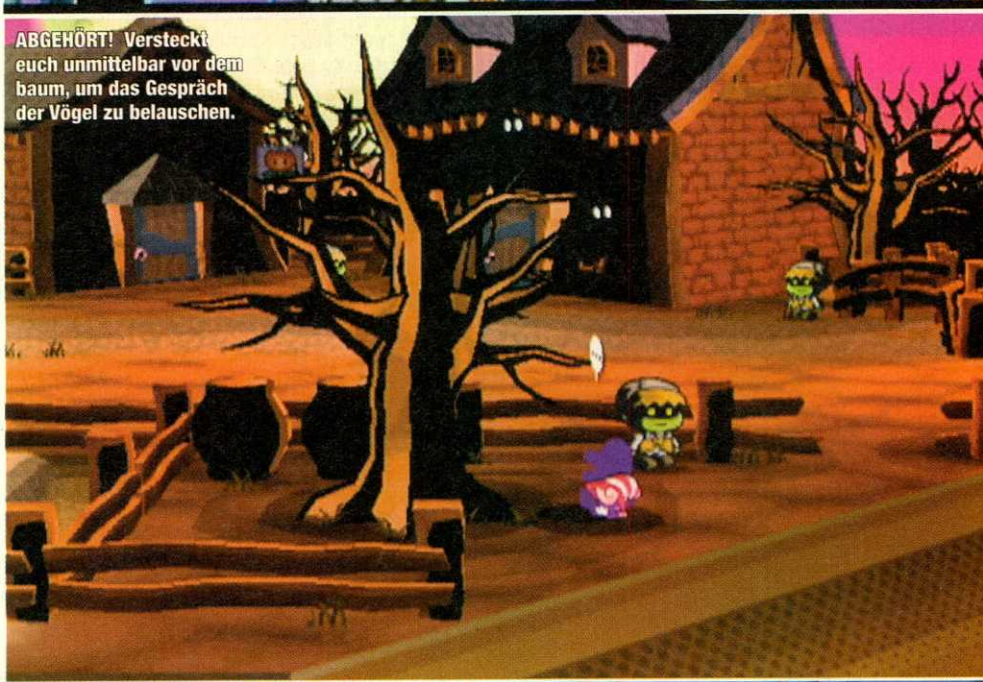
Die Prinzessin muss diesmal an einem Quiz teilnehmen. Hier sind die richtigen Antworten:

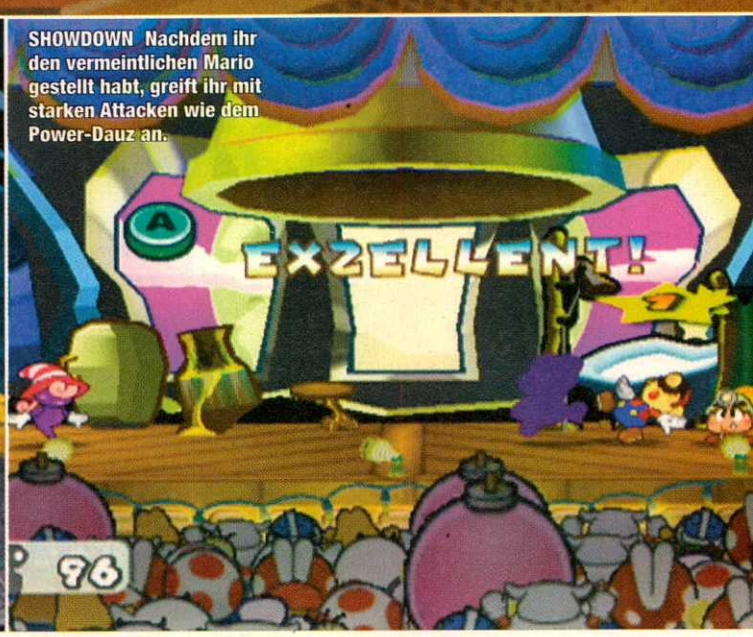
1.	Äonentor öffnet sich.
2.	Die Welt erobern
3.	Eine 1000 Jahre alte Dämonenseele
4.	Den Dämon wieder zum Leben erwecken
5.	Kristall Sterne

Bowser

Nach der Bruchlandung findet sich Bowser in einer klassischen *Super Mario Bros.*-Stage wieder. Sammelt einfach die Fleischstücke ein und schwimmt nach rechts. Die Sprungfeder befördert euch an die Wasseroberfläche, wo ihr die Flagge hisst.

Wie Marios Abenteuer weitergeht, erfahrt ihr in der nächsten N-Zone.





Der Herr der Ringe

Wir haben die Heldentruppe genauer unter die Lupe genommen und verraten euch **die besten Strategien.**

Berethor

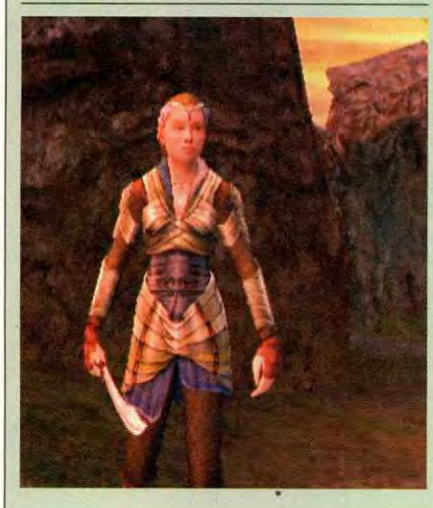
Die Aufgabe von Berethor besteht darin, die Angriffe der Gegner aufzunehmen und die Gruppe mit seinen Führungsfähigkeiten zu stärken.

■ Besonders am Anfang des Spiels ist es wichtig, die Gegner zu provozieren. Dadurch attackieren die feindlichen Kreaturen den gut gepanzerten Kämpfer und lassen die Magier und Fernkämpfer in Ruhe. Da Berethor ständig bessere Rüstungsteile findet, könnt ihr diese Taktik über die gesamte Spieldauer einsetzen. Lenkt das Hauptaugenmerk auf die Attribute Konstitution und Tempo. Zweitrangig sind Stärke und Geschick. Allerdings solltet ihr diese Werte nicht zu sehr vernachlässigen, da Berethor im Verlauf des Spiels sehr starke Schwertangriffe erlernt.

■ Die Führerschaftsfähigkeit ist die Hauptaufgabe von Berethor. Mit diesen Aktionen stärkt und schützt er die ganze Gruppe. Besonders wichtig sind Aushalten, Gunst der Gefährten, Schild des Mutes und Macht der Freunde. Je mehr Hilfszauber ihr sprecht, desto besser.

■ Erlernt als Berethor so früh wie möglich die Schwertkunst Gegenangriff. Da ihr die Feinde ständig provoziert, erhaltet ihr durch diese Fähigkeit oft einen oder zwei Extraschläge pro Runde. Drei weitere interessante Schwertkunstfähigkeiten sind Zorn der Zitadelle, Ecthelions Zorn und Zorn Gondors. Diese Manöver sind Mehrfachangriffe und richten beim Feind bemerkenswerten Schaden an.

Idrial



Die Figur Idrial ist der Magier eurer Truppe. Sie beherrscht nicht nur Heilzauber, sondern kann auch große Vernichtung in den Reihen der Feinde anrichten.

■ Die Zauberin ist nie fehl am Platz, solange sie ihre Zaubersprüche uneingeschränkt wirken kann. Oberste Priorität hat das Attribut Geist, um die Zauberkraft der Elbenfrau zu stärken. Jeden dritten oder vierten Punkt setzt ihr auf Tempo. Idrial ist mit Abstand der wichtigste und mächtigste Charakter im Spiel. Bereits auf Level 50 könnt ihr mit dem Zorn des Laufwassers bis zu 25.000 Schadenspunkte verursachen. Wenn euer Gegner nicht gegen Magie gewappnet ist, reicht meist ein einziger Zauber von Idrial aus, um den Feind außer Gefecht zu setzen.

■ Alle magischen Fähigkeiten von Idrial sind sehr nützlich. Anders als bei den Kämpfern dürft ihr als Idrial keine Fähigkeit links liegen lassen. Zaubert in jedem Kampf Elbenhast auf Idrial. Ein weiterer sinnvoller Zauber ist Macht der Valar. Sobald ihr über diesen Zauberspruch verfügt, laufen die Kämpfe viel leichter ab. Heilt eure Figuren nicht mehr und benutzt wirkungsvolle Aktionen, die viele AP kosten. Wenn ein Held stirbt, zaubert ihr Macht der Valar und der gefallene Charakter erhält alle GP und sogar AP komplett zurück. Macht von diesem Zauberspruch so lang Gebrauch, bis ihr die Gabe der grauen Anfurten erlernt.

■ Für die Figur Idrial zählt nichts anderes als Geist und magische Fähigkeiten. Zaubert in jeder Runde, damit ihr möglichst schnell neue Sprüche dazulernt. Besonders hilfreich ist die Ekstasefähigkeit von Idrial. Sobald die Zauberin diese Fähigkeit erlernt, verfügt sie bereits über den AP-Entzug-Zauber. Somit habt ihr die Möglichkeit, pro Runde zweimal ihre teuersten Zauber zu wirken. In der nächsten Runde verwendet ihr erneut die Ekstase-Fähigkeit und benutzt den AP-Entzug.

Elegost

Dieser Charakter ist ein Bogenschütze, dessen Fähigkeiten auf das Schwächen von Feinden ausgelegt sind.

■ Elegost braucht Geschick, Tempo und Stärke. Er ist schwach gepanzert und verursacht wenig Schaden. Diese Nachteile müsst ihr mit Geschwindigkeit ausgleichen, um aus Elegost ein brauchbares Gruppenmitglied zu machen. Pfeilhast eignet sich besonders gut, um zwei angeschlagene Gegner gleichzeitig zu erledigen. Durch den GP-Entzug kann sich Elegost auf Kosten von AP selbst heilen.

■ Setzt Elegost nur ein, wenn ihr einen Endgegner schwächen müsst oder einem Rudel Warge gegenübersteht. Außerdem trefft ihr gelegentlich auf Gegner, die außerhalb der Reichweite eurer Nahkämpfer stehen. In solch einer Situation setzt ihr Elegost ein, der die entfernten Feinde mit Pfeil und Bogen zur Strecke bringt. So wird auch die Magierin entlastet und kann zusätzlich Heilzauber sprechen, anstatt die angeschlagenen Gegner mit mächtigen Angriffszaubern zu bezwingen.

■ Die nützlichen Fähigkeiten schaltet man mit Elegost erst sehr spät frei. Mit der Gnade des Athelas wird der Waldläufer zu einem tauglichen Ersatzheiler. Allerdings ist es Zeitverschwendung, diese Figur permanent zu trainieren. Es macht keinen Sinn, einen Feind über drei Runden lang verlangsamen, einschläfern und erblinden zu lassen, wenn ein einziger Zauber von Idrial genügt, um den Gegner zu beseitigen.

Das dritte Zeitalter

Hadhod

Hier handelt es sich um einen robusten Allrounder, der Schaden verursachen kann und über einige nützliche Zauber verfügt.

Der zähe Zwerg benötigt viel Stärke, um viel Schaden anzurichten. Lasst das Attribut Tempo links liegen und wertet stattdessen nur Konstitution auf. Dadurch hat diese Figur zwar schlechte Chancen, einem Angriff auszuweichen, allerdings kann Hadhod durch die hohe Anzahl von Gesundheitspunkten viele Treffer wegstecken. Als drittes Attribut braucht ihr Geschick, damit nicht alle Attacken von Hadhod ins Leere gehen. Denn wenn ihr im Spiel weiter fortgeschritten seid, benötigt ihr dringend Charaktere, die kurzfristig schwere Treffer landen können.

Wie auch Berethor verfügt der Zwerg über einige Mehrfachangriffe wie Zorn der Berge und Durins Wut. Durch diese Fähigkeiten könnt ihr in einer Runde verheerenden Schaden verursachen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, Gegner zu provozieren, und erhaltet später den Gegenangriff. Sobald ihr über diese Fähigkeit verfügt, wird Hadhod ein ernst zu nehmender Ersatz für Berethor. Lasst allerdings die Finger von Fähigkeiten wie dem Steinschwinger. Eine solche Attacke fügt dem Feind magischen Schaden zu. Das heißt, dass ihr zusätzliche Punkte in Geist investieren müsst, wenn ihr mit solch einer magischen Angriffsbewegung schwere Treffer landen möchtet.

Im Gegensatz zu den magischen Angriffen sind die Schutzzauber des Zwergs sehr nützlich. Der Steinschild rettet oft Leben und eignet sich ideal, um die Magierin zu entlasten. Wenn ihr in einer Runde zwei Figuren heilen müsst, schützt ihr einen der beiden Charaktere mit dem Steinschild. Diesen Zauber gibt's im weiteren Spielverlauf auch als Gruppenvariante Schild der Macht. Ähnlich verhält es sich mit dem Schadensschild. Sprecht diesen Zauber auf Charaktere, die einen Gegner provoziert haben, um Extraschaden zu verursachen! Zudem neigen die feindlichen Zauberer dazu, eure Schutzzauber zu bannen, was sie allerdings davon abhält, Schadenszauber zu wirken. Auch der Schadensschild ist als Gruppenvariante freischaltbar. Mit dem hohen Konstitutionswert des Zwerges habt ihr einen Charakter zur Verfügung, der auch gegen viele feindliche Magier lange standhält.

Eaoden

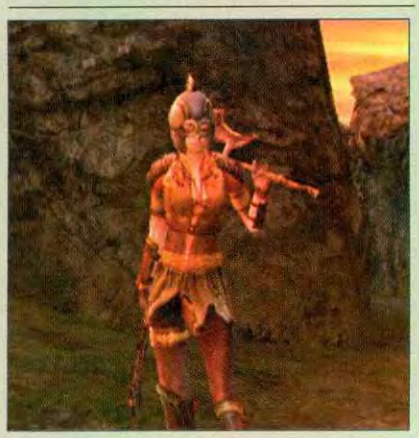
Eaoden ist ein langsamer Allrounder mit Heilfähigkeiten.

Bei den Attributen stehen euch so ziemlich alle Möglichkeiten offen. Eaoden ist von Anfang an mit guter Stärke, Geist und Konstitution ausgestattet. Leider ist sein Tempowert sehr schlecht, wodurch er in einem Kampf kaum zum Zuge kommt. Diesen Nachteil gleicht ihr mit der Ekstase-Fähigkeit aus. Durch den Einsatz von AP könnt ihr in einer Runde zwei Aktionen ausführen. Wenn ihr Eaoden als Unterstützungseinheit einsetzen möchtet, wertet Tempo und Geist auf. Da seine Rüstung äußerst schwach ist, solltet ihr besonders die GP und Ausweichfertigkeiten des Reiters aufwerten.

Dank seiner Fähigkeiten kommt Eaoden meistens alleine zurecht. Er kann GP und AP klauen oder sogar auf andere Gruppenmitglieder übertragen. Zudem verfügt er über einen eigenen Schadensschildzauber. Seine Speerattacken richten viel Schaden an. Mit dem Rüstung-splittert-Angriff werden die Rüstungswerte des Feindes ignoriert. Allerdings ist Eaoden viel zu langsam, um einen Vorteil aus seinen Angriffen schlagen zu können. Notfalls setzt ihr ihn mit Idrials Zauber Tapfere Hast in Szene. Besonders wichtig wird diese Taktik, wenn eure Gegner durch den Spiegelzauber geschützt sind. In diesem Fall wirkt ihr Eaodens Magie-brechen-Fertigkeit, bevor ihr den Feind attackieren.

Besonders wertvoll wird dieser Charakter durch die Lichtzauber. Mit Ekstase kann er zudem zwei davon auf einmal wirken. Heilung, Hast, Macht der Valar sind alle Fähigkeiten, die ein Heiler mitbringen muss. So könntet ihr mit Idrial fast jede Runde einen Schadenszauber sprechen und Eaoden das Heilen überlassen. Den Zauber Aura des Lebens findet ihr nur im Zauberbuch dieses Charakters. Mit diesem Spruch erhöht ihr die GP aller Gruppenmitglieder, wodurch lange Schlachten oder Endgegnerkämpfe einfacher zu gewinnen sind.

Morwen



Diese Kämpferin ist ein flinker und ungepanzerter Charakter mit Diebesfähigkeiten.

Morwen wirkt wie das offensive Gegenstück zu Eaoden. Dank ihrem hohen Tempo- und Geschickwert kann sie vielen Schlägen ausweichen und trifft fast immer ihr Ziel. Da die geschickte Kämpferin nur sehr leichte Rüstungsteile trägt, nimmt sie schweren Schaden, wenn sie einen Treffer einstecken muss. Für den Fall, dass ihr diese Figur zu einer kräftigen Kämpferin ausbauen wollt, investiert ihr viele Punkte in Stärke. Auch der Konstitutionswert lässt zu wünschen übrig. Dadurch wird Morwen in Kämpfen, in die feindliche Magier verwickelt sind, schnell zum Schwachpunkt der Truppe.

Die meisten von Morwens Angriffen schwächen den Gegner. Diese Attacken bringen euch kaum einen Vorteil, da Elegost bereits über bessere Ausrüstung und Fähigkeiten verfügt, sobald Morwen zur Gruppe stößt. Durch die Diebesfähigkeiten könnt ihr für die Gruppe auch keinen besonderen Vorteil erzielen. Dennoch verfügt Morwen über einige Mehrfachangriffe. Mit Wut des Rohirrim winkt sogar ein Sechsfach-Angriff, wenn ihr diesen Charakter lang genug trainiert.

Morwens Schattenzauber sind nützlich, aber auch kein richtiger Grund, um die Diebin in eure Anfangsformation zu stellen. Magie brechen ist ein wichtiger Zauber, allerdings verfügt auch Eaoden über diese Fähigkeit. Um Morwen brauchbar zu machen, müsst ihr viel trainieren, wobei die enorme Arbeit kaum Früchte trägt. Wenn ihr Morwen von Beginn an einsetzt, macht ihr euch viele Kampfrunden kaputt, da die Frau nach spätestens zwei Treffern das Zeitliche segnet.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube

_____
_____
_____

GBA/GBA SP

_____
_____
_____

5. Findest du, *Paper Mario 2* ist ein ernst zu nehmendes Rollenspiel?

Ja ❑
Ja, ist aber sehr außergewöhnlich. ❑
Nein ❑

6. Hast du *Paper Mario 2* schon gespielt?

Ja ❑
Nein ❑

7. Was gefällt dir an *Paper Mario 2* am besten?

Die Grafik ❑
Das Kampfsystem ❑
Das Partnersystem ❑
Die humorvolle Geschichte ❑

8. Hast du den Vorgänger von *Paper Mario 2* gespielt?

Ja ❑
Nein ❑
Kenne ich nicht mal. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 01/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo DS	____	❑	❑	❑
Reportage Besuch bei Namco	____	❑	❑	❑
Vorschau Batman Begins	____	❑	❑	❑
Vorschau Baten Kaitos	____	❑	❑	❑
Vorschau TimeSplitters 3	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Prince of Persia: Warrior ...	____	❑	❑	❑
Test GoldenEye: Rogue Agent	____	❑	❑	❑
Test Die Urbz: Sims in the City	____	❑	❑	❑
Test The Incredibles	____	❑	❑	❑
Import-Test Mario Power Tennis	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Pikmin 2	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: RE 4	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Paper Mario 2	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 01 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Alexander Funke

Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth

Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt

Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

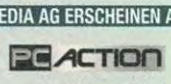
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2004 29.710 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	100
Computec Media AG	43, 59, 72, 73, 79, 94
Dell	8,9
Electronic Arts	99
Gamestore	61
Ingram Micro	30,31
Nintendo	17
Pro 7	13
Vivendi	2

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Schlampige Umsetzungen

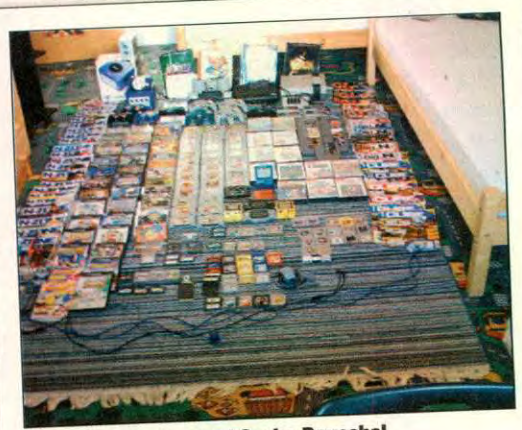
Abzocke oder verständlich?

DIE KOLUMNE

Diesen Monat möchte ich mich dem Thema „Schlampige Umsetzungen" widmen. Aktuelle Anlässe sind *Need for Speed Underground 2, Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* sowie *Def Jam: Fight for NY* – allesamt Produkte von Electronic Arts. Die GameCube-Versionen zu genannten Spielen sind die schlechtesten unter den aktuellen Konsolen; sowohl die PlayStation-2- als auch die Xbox-Fassungen sind besser gelungen. Wenn der GameCube eine schwierig zu programmierende und die schwächste Konsole wäre, dann würde ich ja nichts sagen, allerdings ist der GameCube deutlich leistungsfähiger als die PlayStation 2. Dies belegen immer wieder GameCube-exklusive Titel wie *Metroid Prime 2: Echoes* oder *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*, die in dieser Qualität nicht auf der PlayStation 2 realisierbar wären. Dass es auch besser geht, demonstriert wieder einmal die Firma Ubisoft, die ich bereits vor einigen Monaten für ihre kundenfreundliche Preispolitik gelobt habe. *Prince of Persia: Warrior Within* sieht zwar nicht wirklich besser aus als auf der PlayStation 2, läuft dafür aber deutlich flüssiger. Auf der einen Seite kann ich ja verstehen, dass manche Publisher sich mit der GameCube-Fassung keine besondere Mühe geben, wenn die zu erwartenden Einnahmen in keinem Verhältnis zu den Kosten stehen. Auf der anderen Seite sollte gerade Electronic Arts, der größte Dritthersteller der Welt, die Kapazitäten und das Know-how haben, eine konsolenspezifische Anpassung ohne dramatische Kostenexplosionen zu realisieren. Zumal die Electronic-Arts-Produkte sich auch auf dem GameCube hervorragend verkaufen. Nichtsdestotrotz muss man natürlich auch zugeben, dass viele Spieler die Unterschiede in den Versionen nicht einmal bemerken werden, da sie keine Vergleichsmöglichkeiten oder nicht das nötige Fachwissen haben und der Spielspaß meist nicht dramatisch leidet. Schade ist es dennoch. Mich würde interessieren, wie ihr über schlampige Umsetzungen denkt. Schreibt einfach an fabian.sluga@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**



Alexander, Markus und Sasha Rauschal

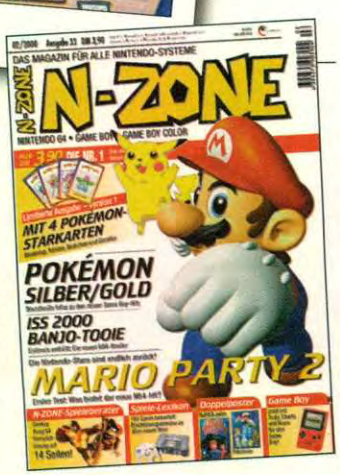
Matthias Schmidt

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE.

Die N-ZONE 02/2000 stand im Zeichen von *Mario Party 2*, von dem wir euch einen ersten Test präsentieren konnten. 83 Prozent war uns Marios Party-Abenteuer wert. Abräumer der Ausgabe war allerdings *Ridge Racer 64*, das satte 89 Prozent abstauben konnte. Ebenfalls überzeugend war *Ruff & Tumble* mit 87 Prozent. Ein Highlight war aber auch die Vorschau zu *Banjo-Tooie*, dem Nachfolger des grandiosen Jump & Run *Banjo-Kazooie*. In grandioser Form präsentierten sich auch Konamis Kicker in *ISS 2000*, welches wir ausführlich anspielen konnten. Abgerundet wurde die Ausgabe durch die Komplettlösung zu Donkey Kong 6, dem Chartstürmer Anfang 2000.



VORSCHAU

N-ZONE 02/05 AB 05.01.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Chris Plummer

Chris Plummer ist Senior Producer bei Electronic Arts LA und für das Spiel GoldenEye: Rogue Agent verantwortlich.

Was spielen Sie im Augenblick?
Kürzlich habe ich *Doom 3* (PC) durchgespielt. Zurzeit spiele ich *City of Heroes* (PC) und *Burnout 3: Takedown* (Xbox).

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
An *Burnout 3: Takedown* gefällt mir die tolle Inszenierung der Unfälle. Bei *City of Heroes* finde ich das Entwicklungssystem der Charaktere einfach genial.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Der indizierte Bond-Ego-Shooter auf dem N64, wegen dem umwerfenden Mehrspieler-Part. *Diddy Kong Racing*, weil es mit Freunden zusammen ungemein viel Spaß gemacht hat. Und *Eternal Darkness: Sanity's Requiem.*

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Alle Spiele auf dem GameCube haben einen besonderen Look. Das gefällt mir am besten.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Es gibt so viele Spiele, von denen ich gerne ein Remake sehen würde. Vielleicht eines der richtig alten *Zelda*-Spiele, nur um zu sehen, wie sie mit der heutigen Technik funktionieren würden.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich habe sehr viel in der Spielhalle und mit einem Atari 2600 gezockt. Das alte *Star Wars*-Arcade-Spiel hat mich sehr fasziniert.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Ich mag am liebsten Ego-Shooter, weil ich gerne ein Teil der gesamten Spielewelt bin und die volle Kontrolle bei solchen Spielen mag.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mir haben der indizierte id-Software-Shooter und das indizierte N64-Bond-Spiel sehr gut gefallen.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Probiert *GoldenEye: Rogue Agent* mal aus. Es macht wirklich viel Spaß, einmal der Bad Guy in einem Bond-Spiel zu sein.

Nintendo DS – Der Launch

Endlich ist es so weit: Wir berichten direkt vom DS-Start in den USA sowie Japan! Außerdem sagen wir euch in ausführlichen Tests was das Gerät und die Spiele wirklich taugen!

The Legend of Zelda – The Four Swords

Lange mussten wir warten, im Januar aber bringt Nintendo Links Multiplayer-Abenteuer doch noch nach Deutschland. Freut euch auf den ausführlichen PAL-Test in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST:** CALL OF DUTY: FINEST HOUR
- **TEST:** DONKEY KONG JUNGLE BEAT
- **TEST:** NES CLASSICS 2. EDITION
- **TEST:** MARIO PARTY ADVANCE
- **TEST:** SPONGEBOB SCHWAMMKOPF – DER FILM
- **TEST:** VIEWTIFUL JOE 2

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.